ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

47(198)2005

www.diskman.ru

diskMAN

CD • DVD • MP3 • MPEG4 • DIVX • ИГРЫ • СОФТ • КОМПЬЮТЕРЫ • «ЖЕЛЕЗО» • МУЗЫКА • СОБЫТИЯ

ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА «ДИСКМАН» Цена договорная

DAEMONICA

Проклятье мертвого языка

В НОМЕРЕ:

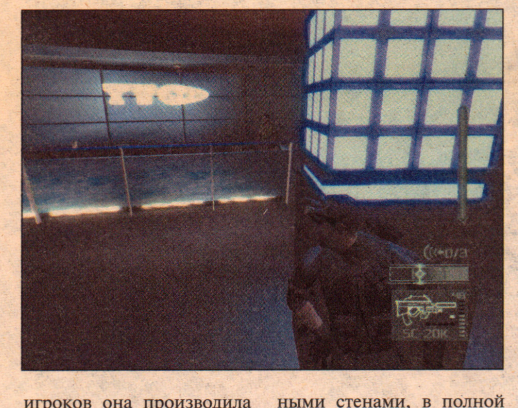
Компьютерные игры – прошлое, настоящее, перспективы

Ветвление жанров – явление неизбежное. С течением времени количество новых игровых фич растет, и нашпигованные нововведениями игры «не помещаются» в привычные рамки. Так появляются поджанры, из которых, впоследствии рождаются самостоятельные игровые направления. Сегодня разговор пойдет об одном из них, отпочковавшемся от шутеров – stealth-action

What is locked can be opened. What is hidden can be found. What is yours can be mine.

Год 1998 принес очередную революцию в жанре шутеров, на этот раз – геймплейную. В эти дни, одновременно с главным героем Half-Life Гордоном Фрименом, на наши компьютеры прокрался Мастер-Вор Гаррет – главное действующее лицо игры Thief: The Dark Project. С этого момента начинается история жанра stealth-action.

Графически игра уже тогда не поражала воображения, особенно на фоне Half-Life, однако впечатление на



игроков она производила совсем другим. Первое, что замечали все играющие – отличный звук, по которому можно было с большой точностью определить как направление приближающегося противника, так и расстояние до него. Звук был очень сочным, почти реальным. Именно из-за звука многие бросали игру на втором уровне – в сочетании с атмосферной музыкой и завываниями ветра, внезапный стон зомби за спиной натурально заставлял игрока подскакивать на месте. Учитывая достаточно большое количество населенных подобной нечистью уровней, слабонервные игроки не выдерживали.

Новомодным приставочным ужастикам вроде Silent Hill по параметру воздействия на спокойствие игрока до родоначальника stealth-action ой как далеко. Родоначальник жанра шокировал геймера еще одним нововведением – слабостью главного героя. Даже имея дело с обычными людьми, противника вынужденно избегаешь. При должной сноровке в открытом бою можно было застучать мечом одного стражника. При большом везении – двух. Только вот двумя, как правило, дело не ограничивалось.

Такой подход к геймплею шокировал массы, привыкшие к тому, что они не только МОГУТ вырезать под корень население всех игровых уровней, но и ДОЛЖНЫ это сделать. А между тем Thief предлагал кардинально иной подход, который идеально описывает цитата из рекламного ролика к третьей части игры: «Mystery, silence, shadows – these are my tools.» Именно так, и никак иначе – бесшумно, сливаясь с каменными стенами, в полной темноте и абсолютно бескровно вершились дела в этой игре. Более того, именно абсолютное отсутствие контактов с противником считается высшим классом для игрока, бросившего вызов этой игре.

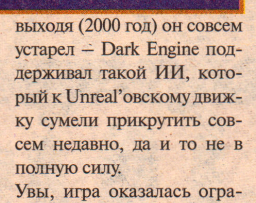
Любопытно также наличие в игре денежной истемы. Деньги в Thief решали все. Подобрать вооружение на поле боя было невозможно – все необходимо было приносить с собой. И если без «боевых» стрел можно было обойтись, то без водяных – уже вряд ли. Кроме этого, необходимо было закупить святую воду на случай столкновения с нежитью, информацию и другие небесполезные вещи. Поэтому большая часть уровней проходилась полностью, с выносом с территории всего движимого имущества и совершенно незаметно для охраны. Кстати, искусственный интеллект был более чем на высоте, создавая проблемы даже на «среднем» уровне сложности (а «легкий» вообще отсутствовал). Именно поэтому вторая часть игры, Thief 2: the Metal Age, базировалась на том же движке, к моменту выходя (2000 год) он совсем устарел – Dark Engine поддерживал такой ИИ, который к Unreal'овскому движку сумели прикрутить совсем недавно, да и то не в полную силу.

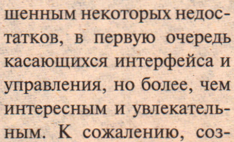
Увы, игра оказалась ограниченно популярной – ее знали все, но играли лишь избранные. Большей части игроков не хватало усидчивости, терпения, определенной ловкости пальцев и необходимого образа мышления. Поэтому, вскоре после релиза второй части, компания разработчик обанкротилась, оставив в истории компьютерных игр солидный след. К счастью, на этом все не закончилось – в 2004 году нас порадовали выходом третьей части Thief – Deadly Shadows. Разработчиком значилась компания Ion Storm Interactive, в свое время обессмертившая свое имя великолепным Deus Ex. Смена разработчика редко приводит к хорошим последствиям для игр, поэтому выхода третьей части ждали, опасаясь, что это будет провал. И тем приятнее, что Deadly Shadows оказалась великолепной игрой, сохранившей все лучшие черты первых двух частей и привнесшей много новых элементов. Пожалуй, серия Thief – единственная в своем роде игра, сумевшая не только сохранить высочайший уровень, но и стать лучше с течением времени и выходом новых частей.

К сожалению, новый разработчик игры, компания Ion Storm вскоре после выхода Thief: Deadly Shadows была расформирована. Дальнейшая судьба серии остается покрытой мраком – однако именно Thief научил нас тому, что во мраке тоже может быть жизнь.

A wolf dressed as a man hunting men dressed as wolves.

Компания Eidos, помимо серии Thief, обладает правами и на другой любопытный игросериал – Hitman. В свое время компания IO Interactive заявила о разработке симулятора наемного убийцы под названием Hitman: Codename 47. Общественность насторожилась. Заявленный жанр не только не вписывался в привычные рамки, но и был максимально неполиткорректен. Тем не менее, проект вызвал большой интерес. И, наконец, в ноябре 2000 года игра увидела свет.





Проект оказался не лишенным некоторых недостатков, в первую очередь касающихся интерфейса и управления, но более, чем интересным и увлекательным. К сожалению, создать симулятор у разработчиков не получилось. Зато получилось сделать игру, занявшую промежуточное место между обычными шутерами и стелс-экшенами. В этой игре не обязательно было скрываться от противника – этому немало способствовали такие друзья милитариста, как пулемет M-60, полуавтоматический дробовик SPAS-12, автоматы Калашникова сотой серии и многое другое.

Однако все было не так просто, как может показаться на первый взгляд – если игрок начинал вести себя слишком агрессивно, оставлял после себя слишком много мертвых тел и мало целых предметов окружения, приходило письмо, гласящее, что с маньяками Агентство работать не будет. После чего игрок читал любимую надпись всех геймеров – Game over. Кроме того, за убийство мирных жителей вычиталась определенная сумма денег. А деньги здесь, как и в Thief, были необходимы для закупки оружия и снаряжения – ибо с голыми руками на дело не пойдешь. Впрочем, настоящие профессионалы своего дела запросто ходили на сложнейшие задания, вооруженные одной лишь гарротой. И именно в таком случае в игре проявлялись черты стелс-экшена, причем далеко не самого плохого.

К сожалению, разработчиков потянуло на фантастику, поэтому в игре встречались откровенно маразматичные моменты вроде выдерживающего тридцать пуль из АК-103 наркобарона или финального уровня, когда вооруженный многоствольным пулеметом M134 главный герой противостоял сорока девяти копиям самого себя. Но, тем не менее, игра удалась. Именно это послужило причиной разработки второй части, Hitman 2: Silent Assassin, вышедшей в 2002 году. Вторая часть оказалась гораздо ближе к изначальной идее разработчиков, став более реалистичной и приближенной к реальности. Пожалуй, это была лучшая игра всей серии.

К сожалению, выпущенная в 2004 году третья часть игры, Hitman: Contracts, оказалась далеко не на высоте. Причиной этому стала лень разработчиков, которые вместо создания полноценного продолжения сделали ремейк первой части. Как следствие, две трети локаций и заданий почти полностью копировали таковые из первой части серии. В настоящее время ведется разработка четвертой части, Hitman: Blood Money, которая с одной стороны вселяет надежду, а с другой – внушает опасения. Как, впрочем, всегда бывает с продолжениями хороших игр.

«You're here not to save me?! – I am not here at all».

Однако, не стоит считать, что к созданию стелс-экшенов в нашем мире приложила руку только компания Eidos. Не самый маленький вклад в историю этого жанра внесла компания Ubi Soft, разработавшая и выпустившая всемирно известный проект Tom Clancy's Splinter Cell и два продолжения – Pandora Tomorrow и Chaos Theory. Концепция игры была довольно проста – берем Thief, переносим действие в наши дни, даем игроку много высокотехнологичных гаджетов и добавляем акробатические элементы. В результате получился до безумия красивый и интересный клон «Вора». К сожалению, изначальная «голливудская» направленность проекта привела к тому, что хардкорного стелса а-ля «Thief in modern time» мы не получили. Несмотря на то, что большую часть канонов жанра удалось соблюсти, игра обладала такими минусами, как абсолютная линейность, возможность убить все, что движется и отсутствие сколько-нибудь сложных задач – ничего подобного в родоначальнике жанра не было, и это сразу же ставит Splinter Cell гораздо ниже. Однако именно эта игра сделала жанр stealth-action популярным, и за это мы ей благодарны. Да и, положа руку на сердце, несмотря на некоторую попсовость серия Splinter Cell достойна самого ближайшего рассмотрения.

Что же касается будущего жанра стелс-экшенов, то оно, на взгляд автора, весьма туманно. Серия Thief, похоже, потеряна. Создатели Splinter Cell ударились в странные сюжетные ходы и обещают, что новые части игры будут сильно отличаться от предыдущих. Разработчики Hitman тоже экспериментируют. На прочих же подражателей вроде Gorky Zero, Stolen, Alias и Cold War надеяться не стоит – эти тайтлы рядом с тремя столпами жанра смотрятся подобно инвалидному батальону Вермахта на фоне отряда «Альфа». Предсказать развитие этого самого неоднозначного жанра невозможно. Совершенно точно можно сказать одно – вымирание ему не грозит. Хотя бы усилиями Eidos и Ubi Soft.

Алексей "SLON the CAMPER" Попенков



Патч – за деньги

Компании Nival Interactive и «Новый диск» анонсировали «специальную версию» игры «Ночной дозор». В том, что к «Дозору» очень быстро наштампуют продолжений и дополнений, никто не сомневался. Но настолько беспардонного вытягивания денег из игроков не ожидал никто



«Ночной дозор» – название известное. Кто-то читал, кому читать лень – смотрел. После масштабной рекламной кампании «Первого канала», стоит ли удивляться, что книги и диски, имеющие в названии слово «Дозор», раскупаются народными массами быстро, постоянно и безотказно. Реклама – двигатель прогресса.

Разумеется, не сыграть на подобной популярности и не получить денег с фанатов было бы для разработчиков компьютерных игр просто неразумно. Кинолицензию взяла на себя компания Nival Interactive, создав по известному принципу «trash'n'cash» тактическую стратегию «Ночной дозор» на базе Silent Storm. Об уровне «тактики», «стратежности» и вообще игры как таковой в положенное время высказались все. И все равно купили, ибо недостойно настоящего фаната пропустить что-либо с любимым лейблом на обложке.

Разумеется, деньги любят все. Легкие деньги – вдвойне. Однако, не перебарщивает ли «Нивал»? Заявленная «специальная версия» мало, чем отличается от оригинальной игры. Позволим себе процитировать фичи, заявленные на сайте проекта: *«Три уровня сложности: выбери свой стиль боя! Улучшенные баланс и игровая механика. Редактор карт»*

И все. Не слишком ли мало для самостоятельного коммерческого продукта? Вспоминается случай с игрой «Код доступа: рай» – точно такие же изменения были внесены в игру первым же патчем, за исключением редактора карт. Объем патча, кстати, всего лишь пять с мелочью мегабайт. Внимание, вопрос: почему и с какой целью затеян весь этот балаган со «специальной версией», когда можно было просто выложить в сеть патч?

Что же касается редактора карт, то в данном направлении, судя по всему, никаких работ не проводилось вообще, ибо редактор оригинального Silent Storm'а совместим с любым вышедшим на данный момент проектом, использующим движок S^2. А перерисовать сплэш-лого, демонстрируемое при запуске редактора, может любой – за две минуты в стандартном windows'овском Paint'е.

Получается, с нас хотят денег за то, что нормальные люди всю жизнь предоставляют бесплатно. Вообще, учитывая, что «Нивалу» теперь российские покупатели не указ, можно предсказать выход еще одного-двух подобных «спец-патчей», затем полноценного дополнения и еще парытройки «спец-версий». И ведь, что самое обидное, купят. А потом еще раз купят.

КАЦ

Купи свинью

Игра «Забавная ферма», издателем которой в России выступит компания «Медиа-Сервис-2000», в скором времени появится на прилавках наших магазинов. Дата релиза заявлена на 16 февраля уже совсем близкого 2006 года. Разработчик игры -студия Sortasoft

«Забавная ферма», в оригинале Fanky Farm, по сути является своеобразным «симулятором фермера». Вы выступите в роли содержателя большого ското-хозяйства – той самой бабы из поговорки, у которой не было печали, пока она не купила себе порося. Впрочем, в вашем случае, одним поросем дело не ограничится.

На первый взгляд все просто – вы выращиваете свиней и овец. Далее овцы отправляются на стригальню, а бедные свинки, соответственно – на бойню, поскольку шерсть и мясо – основная поставляемая вами продукция. На полученные с товара деньги вы можете расширять свое фермерское хозяйство и докупать для него разнообразные полезные предметы и инструменты. А они обязательно пригодятся. Например, забор, поставить который тоже стоит денег, оградит ваших питомцев от волков. Волки, учтите, будут приходить регулярно, как на работу, и безжалостно резать стадо.

На каждом уровне игры вам выдается задание и ставятся два условия: определенное количество времени, которое вы должны на него потратить и денег, которые вы должны заработать. Времени по началу будет все время не хватать, да и животные основательно помотают вам нервы. Свиньи будут упрямо ломать починенные заборы и жрать...как свиньи, в общем. Посадить их на диету нельзя – похудеют. Лучше уж побыстрее раскормить – и под нож. Овечки же, невинные создания, не пожелают заходить в загон всем стадом. У каждой есть имя и вам придется загонять их «домой» поименно. Впрочем, имена в игре есть и у свиней, и даже почему-то у волков. Последних загонять в стойло мы искренне не советуем.

KATRAN

«ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ» СТАНЕТ СТРАТЕГИЕЙ

Компания «Акелла» анонсировала еще одну, четвертую по счету игру, основанную на произведении братьев Стругацких. Напомним, что в недрах компании уже разрабатываются ролевая игра «Трудно быть богом» и квесты «Понедельник начинается в субботу» и «Отель «У погибшего альпиниста». На этот раз под раздачу попала книга «Обитаемый остров». В отличие от разрабатываемого компанией Step Creative Group одноименного квеста, в нашем случае речь идет о пошаговой стратегии.

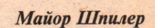
В роли разработчика выступает компания War-gaming.net, знакомая геймерам по проектам серии Massive Assault. Действие игры развернется после событий, описанных в оригинальном произведении, где главный герой, пилот Группы Свободного Поиска Максим Каммерер разъяснил населению планеты Саракш, кто здесь прав. Уничтожен Главный Гипноизлучатель, армия Страны Отцов разбита, но счастья для всех так и не случилось. Лишившись гипно-воздействия, большая часть населения страны впало в состояние, близкое к коматозному. Хонтийцы воспользовались удобным для ответного вторжения моментом и неудержимым потоком хлынули в страну через северные границы. Как известно, за всю историю человечества насилие разрешило гораздо больше проблем и конфликтов, чем все прочие методы вместе взятые. Именно поэтому сила – единственное действительно эффективное средство для достижения окончания конфликта и прекращению войны. Игроку предстоит отразить вторжение хонтийцев на севере, а затем противостоять нашествию варваров с юга и хитростью преодолеть значительно превосходящие силы Островной Империи.

Дмитрий Архипов, вице-президент по разработке компании «Акелла», отмечает: «Wargaming.net славится своим умением создавать отличные стратегические игры в sci-fi сеттинге. Мы уверены, что стратегия по мотивам «Обитаемого Острова» предоставит игрокам несколько недель незабываемого удовольствия от погружения в миры фантастики братьев Стругацких.»

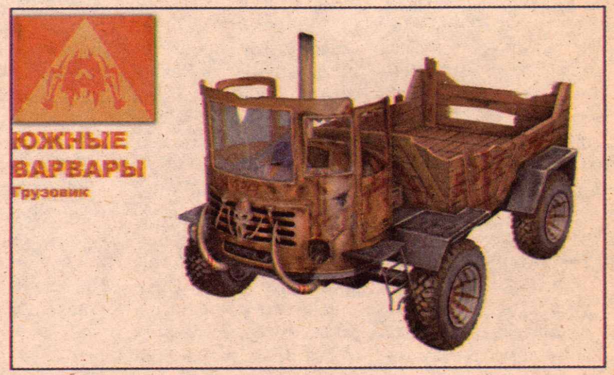
Разработчики, в свою очередь, обещают нам создать мир игры полностью аутентичным описанному в романе братьев Стругацких. Что ж, время покажет...

К сожалению, информация о геймплейных особенностях «Обитаемого острова» на данный момент отсутствует. Скриншотов пока тоже нет, поэтому приходится довольствоваться лишь несколькими концепт-артами, по которым совершенно невозможно что-либо предсказать. Заявленная предварительная дата выхода игры – первый квартал 2007 года.





Майор Шпилер



STEAM ПРОДОЛЖАЕТ РАЗВИВАТЬСЯ

Количество компаний, желающих использовать онлайн-систему распространения и поддержки компьютерных игр Steam, постоянно растет. Очередной такой компанией стала Junction Point Studios. Недавно основанная Уорреном Спектором контора заявила о разработке сразу двух пока не названных проектов, один из которых не только использует движок Source (Half-Life 2), но и будет распространяться через вышеуказанную онлайн-систему.



Уоррен Спектор, основатель Junction Point Studios

Похоже, в скором времени онлайн-систему распространения игр Steam, принадлежащую компании Valve, будет использовать каждая вторая компания. С одной стороны, можно порадоваться за разработчиков, которые наконец нашли способ относительно адекватно защитить свою продукцию, с другой – жаль российских пользователей, которые вынуждены страдать из-за невозможности играть в свежевыпущенные игры.

Подобные системы распространения хороши для западных геймеров, у которых и интернет-каналы потолще, и зарплаты побольше российских. Что же касается нас, то ситуация выглядит весьма грустно. При нашем уровне скоростей соединения, на скачивание современной игры, занимающей порядка четырех-пяти CD, уйдет дня четыре, если не неделя. И не будем забывать об уровне цен, которые устанавливаются западными издателями на свои продукты. Далеко не каждый российский геймер может позволить себе заплатить 40-60 долларов за игру. К сожалению, российский рынок все еще представляет не очень большой интерес для западных издателей, и всерьез задумываться о наших возможностях играть в свежие игры никто не будет. Поэтому проще и логичнее просто «перекрыть кислород».

К сожалению, развитие Steam ведет именно к этому. И с точки зрения геймера обыкновенного, выходит, что, либо этот маразм прекратит крепчать, либо мы лишимся возможности играть в очень большое количество весьма привлекательных тайтлов. Защита продукции от нелегального копирования, бесспорно, является очень важным моментом для издателя. Но нам, конечным пользователям, от этого не легче. И несмотря на старания российских издателей, нам фактически не оставляют возможности получать «свежачок». Так и хочется обратиться к западным компаниям – дайте нам, наконец, возможность покупать игровые продукты за соразмерные российским зарплатам деньги и без задержек.

Однако ничего подобного российскому игровому рынку, похоже, не светит. Просто потому, что прибыли с него не особо велики. А страдаем, как обычно, мы.

Остается только надеяться, что господину Спектору хватит ума наряду с чуждым российскому пользователю способом распространения и поддержки продукта издать обычную CD/DVD-версию, обеспечиваемую нормальными патчами.

Майор Шпилер

НАРОДНЫЕ ГОНКИ

Гоночная аркада «Форсаж 2» от польской студии разработчика Play Publishing уже появилась на прилавках наших магазинов. Издателем игры в России выступила компания «Медия-Сервис-2000».

"Форсаж 2" предоставит геймеру возможность погонять на "Фиатах" - вернее, на производимой с далеких 70-х в Польше по лицензии модели Fiat 126, местном "народном автомобиле". В игре будет аж 10 модификаций этого автомобиля, включая спортивный вариант, кабриолет, а так же некий экспериментальный вариант.

Но в начале гонки вам будет доступна только одна модель автомобиля и только один трек, остальные будут открываться постепенно, по мере выигрывания заездов. Кроме одиночных заездов, игровые режимы включают в себя «Карьеру», состоящую из 30 этапов. В соревновании необходимо проехать через обозначенную цепочку чекпойнтов, которые по-разному расставлены на каждом из 7 представленных треков (парковка перед супермаркетом, подземная парковка, ночной город, трасса для картинга, зимний трек и т.д.).

Музыкальная составляющая игры невелика - она насчитывает всего восемь мелодий. Зато их можно самостоятельно переключать в любой момент.

Уровень сложности в игре один - но это не повод расслабляться, соперники ездят весьма шустро, порой даже чересчур.

В обшем и целом «Форсаж 2» - жизнерадостная аркадка с приятной глазу графикой, ненапряжным геймплеем и симпатичными машинками, способная скрасить пару часов холодного зимнего вечера.

KATRAN

Попытка подать в суд на компанию Blizzard

В очередной раз на компанию-разработчика пытаются подать в суд. В очередной раз разработчиков обвиняют в создании вызывающих зависимость продуктов. В очередной раз люди пытаются нажиться на создателях игр под предлогом смерти.

Судя по всему, через несколько лет подобные случаи перейдут в разряд привычных и обыденных. Видимо, отдельным представителям населения планеты очень нравится использовать смерть близких (или не очень) людей в качестве предлога для шумного получения денег с больших и, как следствие, богатых компаний. На этот раз, в роли истца выступает некая китайская семья, обвиняющая компанию Blizzard в... Собственно, в чем именно, до сих пор непонятно.

Предлогом для иска о получении компенсации стала смерть тринадцатилетнего сына упомянутых китайцев, произошедшая в результате контакта с поверхностью земли после падения с крыши здания. По утверждениям некоторых источников, мальчик хотел повторить сцену из многопользовательской онлайновой ролевой игры World of Warcraft, разработчиком которого и является Blizzard.

Напомним, что компания Blizzard Entertainment основана в 1991 году и является разработчиком таких серий игр, как Warcraft, Starcraft и Diablo. Игры данной компании продаются многомиллионными тиражами, что позволяет предположить солидный уровень дохода. Чем и решили воспользоваться родители разбившегося молодого человека.

Идея, быть может, имеет право на существование с финансовой точки зрения, но с точки зрения общечеловеческой и логической является полной глупостью. Откровенным бредом выглядят обвинения подобного порядка в адрес разработчиков компьютерных игр. Даже если на секунду предположить, что все они справедливы, и рассмотреть ситуацию с точки зрения нормальной логики и статистики, получим весьма странную картину. В компьютерные игры играют миллионы человек. Какие-либо неадекватные действия «из-за игр» совершают единицы. Фактически, один на пять миллионов.

При этом очень хочется задать вопрос – в чем виноваты разработчики игр, если их продукт попал в руки к человеку, который является психически неустойчивым? Психические заболевания не находятся в компетенции девелоперов, и вина за смерти или другие эксцессы, произошедшие «на почве игр» лежит исключительно на самих людях и тех, кто обязан был обеспечивать им должные условия и уход.

От таких судебных процессов за версту пахнет старой шуткой – мол, огурцы приносят смерть, так как огромное количество умерших людей в своей жизни употребляли огурцы. Так и хочется поинтересоваться у истцов и прочих активистов антиигрового движения: может быть, вместе с компьютерными играми стоит запретить или жестко ограничить такие явления, как питание, ходьбу, просмотр телевизора, чтение книг, секс и сон? Ведь сколько в этом жестоком мире было случаев смерти во время указанны процессов.

Самое неприятное во всем этом, что подобные судебные процессы зачастую оканчиваются не в пользу игровых компаний. Что, в свою очередь, провоцирует особо мнительных и жадных представителей общественности на новые иски.

К сожалению, достойного выхода из ситуации пока не видно. Либо количество подобных исков продолжит расти и на них просто перестанут обращать внимание, либо разработчикам придется пойти на поводу у противников игр и максимально ограничить игровой контент.

Стоит отметить, что компания Blizzard предприняла попытку компромиссного решения данного вопроса. Как известно, все новое – это хорошо забытое старое, и наш случай не выбивается из этого принципа. В World of Warcraft была введена функция родительского контроля, напоминающая ту, которая в свое время была встроена в Soldier of Fortune и другие «жестокие» игры. Теперь у родителей не в меру увлеченных детей есть возможность войти на аккаунт игрока и, под защитой собственного пароля, ограничить время, в течение которого персонаж данного аккаунта могут находиться в игре.

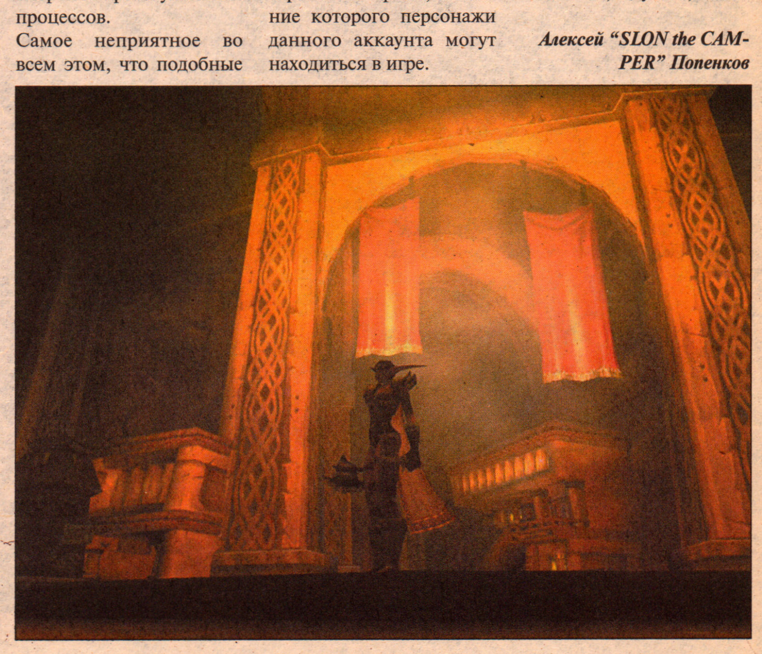
Чтобы не посылались обвинения в сложности настройки, Blizzard предлагает несколько уже готовых «ограничительных схем»: запрет доступа на выходные, запрет доступа по вечерам, необходимость делать перерыв каждый час и так далее. К сожалению, в подавляющем большинстве случаев подобные меры являются теми самыми припарками для покойника, так как любой соображающий ребенок в состоянии принять превентивные меры и создать пароль родительского контроля раньше. Кроме того, остается открытым вопрос оповещения родителей о данном нововведении.

Мы обратились к независимому юристу, чтобы узнать, возможна ли такая ситуация у нас в стране.

– Как Вы считаете, возможен ли подобный судебный процесс в Российской Федерации и может ли истец его выиграть?

– Процесс возможен в любом случае, поскольку каждый гражданин РФ имеет право обратиться в суд с целью восстановления своих нарушенных прав, либо с целью возмещения причиненного ему ущерба. Вот только выиграть подобный процесс у нас будет невозможно. Причина – абсолютно бредовая позиция обвинения. Это то же самое, что подавать в суд на компанию «Ситроен», за то, что ваш сын на этой машине, будучи пьяным, слетел в пропасть с шоссе. Аналогия, я думаю, ясна.

Алексей "SLON the CAMPER" Попенков





ARENA

Еженедельное информационно-аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

ЭЛЬФЫ В ПОИСКАХ ТАЛАНТОВ

Новый клан «StalkerZ»: В январе турнир будет наш



«StalkerZ» – новый расовый клан эльфов. Кроме этого о нем мало что известно. Пришлось нашему обозревателю *Торвальд* побольше разузнать о клане. Благо дело в одной из таверн ему удалось застать самого Главу «Сталкеров» эльфа 'Владыка Ужаса'.

Первое впечатление от Ковчега у меня сложилось на вокзале, как только я ступил на столичную землю. Вокзал был крайне оживлен и, что удивительно, чист, наверное, самое чистое публичное место во всем Ковчеге! Как же давно это было... Вот и сейчас я ожидал прибытия поезда из Среднеморья. Мой очень влиятельный друг-эльф из Среднеморья попросил о маленькой услуге – сын его уже дорос до того возраста, когда можно твердо держать в руках тяжеленные молоты и носить полное боевое обмундирование. Осталось этими молотами научиться как следует махать. А сын сразу же запросился в провинции в столицу, мол, там мастера меча лучше! Мой миссией стало помочь пареньку обжиться, познакомить кое с кем и, что важно, не дать парню попасть под чье-нибудь дурное влияние. Короче присмотреть за ним да устроить парня рекрутом в какой-нибудь клан.

А вот и поезд – пыхтяще-дымящее творение механиков-гномов. А вот и мой протеже! Глаза вылупил, рот от удивления приоткрыл... Вот так и я, в свое время, собрав последние гроши на билет, рванул в столицу в поисках лучшей жизни и новых приключений... И первое место, которое он потребовал показать, была доска клановых объявлений, что на Центральной площади. Тактак... раздел набора в рекруты... раса «эльф»... «StalkerZ»? Это новый расовый клан для эльфов, кроме этого мне ничего не было известно. А вот у мальчишки загорелись глаза. Придется разузнать об этом клане. Парня пришлось оставить в доме – город большой, найдет еще неприятностей на свою... м-м-м, голову. До вечера я ходил из таверны в таверну в поисках информации и когда я уже окончательно отчаялся, то в последней таверне я встретил компанию эльфов из клана «StalkerZ». Да не просто несколько рядовых эльфов, а еще и Главу клана 'Владыка Ужаса'. После угощения пряным элем, он согласился рассказать мне о своем клане:

- Скажи, как так получилось, что ты стал главой нового клана? Что натолкнуло на мысль создать клан?

- Давно хотел создать клан, где бы все мои идеи воплотились в жизнь! Пробовал сначала в «Everhate» однако не получилось.

- Кто тебе помогал в создании клана?

- Самый главный помощник это, разумеется, 'SBorisV' – он помогал во всём. Он в своё время и подтолкнул меня к этому сказав, что я буду полезен клану, только если это будет мой клан.

- Ты собрал под свои знамена только друзей или в клане есть и малознакомые игроки?

- Есть люди, которых я хорошо знаю, а есть такие, которых знаю намного меньше. Но в итоге оказалось, что те, кого я знал меньше, тоже очень хорошие люди!

- Почему клан называется именно «StalkerZ»? Это просто красивое название или что-то большее?

- В русском языке клан звучит как «Сталкеры», это название взято из книги Братьев Стругацких «Пикник на обочине». Клан первоначально должен был звучать как 'StaLkerS', но так получилось, что хост у нас с буквой 'Z' ,форум тоже сделали с буквой Z. Посмотрели – понравилось. Я подчинился.

- Насколько строга иерархия в клане? Будут еще промежуточные должности между обыкновенным бойцом и членами Совета или будет две группы – Совет и все остальные?

- Как сказать... Я бы сказал, у нас конституционная монархия. Царь я, но и совет клана тоже решает многое! Самое главное, что не все места в совете заняты. Те, кто не входят в совет не могут решать архиважные вопросы для клана, однако каждый член клана может стать членом совета в своей группе!

...А вот это на заметку эльфам, желающим сделать карьеру – дерзайте!..

- Будет ли принято рыцарство 1-й ступени на клан или за каждым членом клана будет свободный выбор?

- Каждый сам вершит свою судьбу. У нас есть рыцари и света, и тьмы. А смысл 1-ой ступени в чём? Значок красивый получить? Да и этим мы сразу наметим себе врагов и друзей, а мы живём в свободном мире и хотим играть в игру, где имеет место свобода выбора!

...Мудро и, в некоторой степени, демократично...

- А какие основные требования к вступающим к вам бойцам?

- Быть 7 уровнем – это минимум, 200 синих соток вступительного взноса, рыцарство желательно, ну и собеседование – это самое главное! Правда, чтоб на него попасть, надо соответствовать требованиям...

- Что будет цениться в первую очередь: общечеловеческие качества или наличие артов, именных и т.д.?

- Если человек уже попал на собеседование, все зависит от того, как он себя поведёт. Ну и какую рецензию даст о нём тот, кто проводил собеседование, всё учитывается. А вообще наличие арта приветствуется, однако если человек окажется не совсем «вменяемым» то, разумеется, получит отказ! Ну а если просто хороший парень или девушка, да ещё и талант какой есть и, как я уже говорил, он УЖЕ попал на собеседование – то принят будет точно.

- Есть ли способ попасть к вам в клан, не внося реала в игру?

- Разумеется! И уже есть такие случаи, для этого нужен талант – дизайнер, художник, поэт, любитель футбола. :) А без таланта... нет людей без таланта – его надо просто найти!

...Я всегда считал, что «талант» любить футбол впитывается с материнским молоком! Какие все-таки талантливые у нас люди!..

- Будет ли клан брать рекрутов или прием будет осуществляться сразу после собеседования?

- По обстоятельствам. Если чужой человек – то рекрут, если я его знал, или знал кто-либо из совета – тогда сразу в клан.

- Есть какие-то мысли о максимальном размере клана? Будет ли он ограничиваться или прием в клан будет постоянным?

- Постоянным. Но чем дальше в лес, тем жестче отбор.

...Тем, кто заинтересовался вступлением в клан, советую дочитать эту статью, отложить на время в сторону газету и мигом писать заявку на форум!...

- Насколько я вижу, клан-сайт еще до конца не доработан и игровых ресурсов не так уж много. Какие ресурсы вы предполагаете выложить на сайте в ближайшее время? Будет на клан-сайте что-то до сих пор невиданное, новое или необычное?

- Хм... как сказать... Наш главный программист и так завален предложениями и заказами. Ну первое, что появится в ближайшее время, это будет переделка – уже с новыми вещами, камнями, и с 1000 прибамбасами – правда пока только off-line. Но потом сделаем и on-line, затем ожидается локатор. А сайт в ближайшее время доделаем, мы уже заказали картинки, как будут готовы, сразу обновим всё, но в ближайшее время от нашего сайта ничего «сверх» и «супёр» ожидать не надо.

...Для новорожденного клана довольно неплохое начало! Главное, чтоб огонек совершенствовать сайт не угас...

Продолжение на 8 стр.

ARENA

Еженедельное информационно-аналитическое приложение к газете DISKman «Вестник «Арены»

Берегите голову

Все более усовершенствованные виды оружия и брони поступают в лавки городов «Арены». Недавно были введены новые шлемы и амулеты для игроков вплоть до 10 уровня.

Шлем доблести: *Реакция +5, Удача +3, Оберег уворота +15%, Броня головы +25. Цена : 15.10*
На мой взгляд, этот шлем подойдет для игроков вплоть до 6-7 уровня, так как он дает самые необходимые статы и модификаторы, которые могут подойти практически под любую раскачку. Очень неплохое соотношение цена/качество.

Шлем мертвеца: *Сила +5, Злость +3, Оберег ответа +20%, Броня головы +20. Цена : 15.10*
Менее универсальный вид брони, который, однако, может неплохо подойти под определенную раскачку персонажа. Так же шлем мертвеца является неплохой альтернативой шлему черного рыцаря в комплекте антиблокера из-за своей меньшей цены.

Шлем мужества: *Ловкость +6, Оберег удачи +15%, Оберег крита +15%, Броня головы +20. Цена 15.20*
Это, пожалуй, единственный шлем, который я бы не рекомендовал к покупке. Не совсем понятное соотношение статов и модификаторов, которые данный шлем прибавляет. Единственная раскачка, которой он может подойти, является, возможно, уворотчик небольшого уровня, которому катастрофически не хватает ловкости.

Шлем боли: *Реакция +7, Оберег удачи +25%, Оберег уворота +20%, Броня головы +30. Цена : 27.00*
Неплохой шлем для иногда бьющего блокера. Дает необходимое количество статов и оберегов и может послужить неплохим подспорьем для игрока вплоть до 7-го уровня.

Шлем терпимости: *Сила +8, Удача +4, Оберег уворота +20%, Броня головы +30. Цена : 27.00*
Прекрасный шлем для бойца, который не помнит, когда от него уворачивались в последний раз. Идеально подходит как для оберегщика, так и для критовика. Не является удивительным то, что их в лавках городов почти не осталось.

Шлем упорства: *Ловкость +8, Сложение +3, Оберег Крита +25%, Броня головы +30. Цена : 27.00*
Шлем только для уворотчиков, дающий достаточное количество ловкости. Несомненно, выигрывает у всех схожих по цене и подобных ему шлемов. Советуем приобрести.

Шлем достоинства: *Сила +10, Оберег уворота +30%, Броня головы +35, Мастерство владения оружием +25. Цена : 45.00*
Последний из приемлемых по цене шлемов для бьющих персонажей. Не имеет недостатков в статах/модификаторах. Не имеет подобия у старых шлемов по соотношению цена/качество. Отличный выбор практически для всех персонажей.

Шлем ненависти: *Реакция +9, Сложение +4, Оберег удачи +20%, Оберег Крита +20%, Броня головы +35. Цена 45.00*
Слегка непонятный шлем, который сильно уступает в сбалансированности шлему боли, описанному выше. Однако, если Вам не жалко лишних 18 соток, то можете приобрести эту вещицу.

Шлем чести: *Ловкость +9, Удача +6, Оберег ответа +30%, Броня головы +35. Цена : 45.00*
Еще один непонятный шлем для обережников. Сравнивая его с тем же шлемом черного рыцаря, нельзя выделить хоть какие преимущества. Однако этот шлем может найти применение для тех же уворотчиков, которые любят переодеваться в бою в комплект антиблокера.

Мы рассмотрели новые шлемы вплоть до 6-го уровня. Среди них есть как хорошие, так и плохие экземпляры. Выбор лежит за вами, однако помните, что комплект строится не на одной определенной вещи, а на 12 взаимодействующих предметах, делающих вашего персонажа сильнее.

NeoAnderson

«Золото» и «Платина»

Прошел месяц с введения новых видов аккаунтов

Ровно месяц прошел с момента введения на «Арене» различных аккаунтов. Небо не свалилось на Землю, самые мрачные прогнозы игроков не оправдались, «платиновые» и «золотые» не стали сверчеловеками (эльфами, орками, хоббитами). Баланс игры не нарушен, новшество прижилось и пришлось как нельзя кстати. Такой вывод можно сделать из информации, которой Древние поделились с газетой DISKman.

Вопреки всем прогнозам и результатам голосований (а вы наверняка помните высказывания вроде «не буду ничего покупать, нет никакого смысла», да и результаты официального голосования на «Арене» мы публиковали не раз), уже в первую неделю после нововведения число платных аккаунтов перевалило за сотню. Сейчас же, на рубеже первого месяца, перейден рубеж в полтысячи (!) «платников». Целая армия!
Это еще раз подтверждает, что слова словами, а идти против собственной выгоды – просто нецелесообразно. Пока аккаунты были лишь в проекте, игроки колебались, с их появлением колебания исчезли. В конце концов, не такая великая стоимость для игроков высоких уровней, при более, чем реальной выгоде. Ускорение выполнения любого вида работ, восстановления жизни и маны, лечение травмы и увеличения опыта за поединки... Статистика показывает, что дело того стоит.
Характерно и распределение между золотыми и платиновыми аккаунтами. Лишь 39 процентов игроков оплатили Золотой аккаунт, в то время, как 61 процент из купивших, предпочли сразу «платину». Если вы помните, результаты голосования были совершенно иными – «приобрету Платиновый аккаунт» ответило абсолютное меньшинство проголосовавших. На втором месте в сторону возрастания было «золото», на третьем – оставлю себе стандартный аккаунт.
Очевидно, что пока шло голосование игроки просто не успели подсчитать все «за» и «против». Когда же пришло время вкладывать средства, люди совершенно логично избрали аккаунт, дающий большие возможности.
Что же касается ответов «Оставлю себе стандартный аккаунт»... Споры вкладывать ли реал в игру идут на «Арене» не первый день. Многие уже сделали для себя окончательный выбор, они и являются обладателями аккаунтов на данный момент. Некоторые выжидают, смотрят, что из этого всего получится, присматриваются к текущим обладателям «платников». Их стоит ожидать в рядах «золотых» и «платиновых» в ближайшее время.
Большинство же вкладывает реал в игру либо эпизодически, либо не вкладывает вообще. Аргументы, опять же, известны: «не стоит превращать игру в жизнь» (на что оппоненты логично отвечают, что не видят абсолютно ничего ненормального в том, чтобы вкладывать деньги в свое хобби). Число «платников», конечно меньше, в этом нет ничего удивительного.
Таким образом, на данный момент уже можно констатировать, что новшество пришлось к месту. Платные аккаунты востребованы даже больше, чем прогнозировалось.
Древним же нужно сказать спасибо за грамотную реализацию нововведения, при которой жизнь «Арены» не претерпела радикальных изменений, при которых одинаково комфортно живется всем – и тем, кто готов вкладывать реал, и тем, кто полагает это излишним. Больше возможностей, согласитесь – это всегда хорошо. А выбор остается только за игроком.

ЭЛЬФЫ В ПОИСКАХ ТАЛАНТОВ

Окончание. Начало на 7 стр.

- Какие есть идеи по поводу дипломатических отношений, будете ли заключать договора, союзы или будете придерживаться нейтралитета?
- Хочется заключить союз с дозорными (Сумеречный Дозор, прим. автора) – ибо они пока в нейтралитете, как и мы. Дальше видно будет, для нас сейчас главное турнир, а в расовых турнирах связи не помогут.
- Собираетесь с ходу взять ближайший турнир?
Неплохо было бы... Но не хочется выглядеть самонадеянными. Очень хочется, чтоб в январе он был 100% наш... в декабре просто хочется.

...Видимо декабрь будет месяцем долгих тяжелых и изнурительных тренировок...
- Что бы Вы еще могли добавить к вышесказанному? Может, хотели бы что-то сказать эльфам, которые еще не определились с выбором клана?
- Ну... не надо пугаться цифрой 200 синих соток, и тем более думать, что я коплю себе на именную – оставляйте заявки, с вами свяжутся, и вы узнаете ответы на все вопросы, ну и мы узнаем тоже и о вас.

Последняя фраза была произнесена громко, посетители таверны, которые сначала изредка посматривали на нас, теперь все как один смотрели на главу «StalkerZ», который сам того не заметив, встал и держал в вытянутой руке кубок. Как тост сказал!
Я не растерялся и воскликнул: «За будущее «StalkerZ»ов!». Ответом мне был разноголосый рев и звон кубков и кружек. Поели, попили, пора и честь знать! Вот в такие руки будет не страшно отдать сынка моего друга! Пусть рекрутом сначала на клан поработает, а там, если не откроются у него новые таланты, то не жалко будет его отцу и 200 синих соток заплатить.

Беседовал и комментировал *Торвальд* (клан «The Keepers of Balance» www.a-koss.ru)

НЕУГОМОННЫЙ КРЕЙСЕР

Universal Combat: На краю Вселенной

Весьма неординарный и амбициозный игровой дизайнер Дерек Смарт продолжает топтаться на месте и латать многострадальную серию Battlecruiser. Сменив в прошлом году название на более звучное Universal Combat, игрушка лишь немного похорошела внешне, оставаясь при этом до мозга костей преданной идеям Battlecruiser 3000 AD, который вышел аж, страшно сказать, в 1996-м году. Зная страсть автора к выпуску разного рода специальных редакций, нетрудно было предположить, что и UC постигнет та же участь.

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *3000 A.D..* ***Издатель:*** *3000 A.D..* ***Лицензия:*** *Акелла.* ***Жанр игры:*** *Flight.* ***Дата выхода:*** *10 ноября 2005.* ***Требования:*** *P4-2.0, 256MB RAM, 64MB Video.* ***Рекомендовано:*** *P4-2.4, 512MB RAM, 128MB Video.*

Так оно и случилось – перед нами дополнение, отличающееся от оригинала столь незначительно, что может быть интересно разве что большим поклонникам этой уникальной серии, которых, похоже, с каждым годом становится все меньше и меньше.

Управление, как и ожидалось, не стало удобнее, а интерфейс даже и не подумал становиться дружелюбнее. Ветераны почувствуют себя как дома, перебирая десятки меню управления космическим крейсером или пухлые столбики развернутых команд, а вот новичкам придется несладко. Впрочем, в помощь последним прилагается подробный мануал на 101 странице, исписанный рукой самого Смарта. Причем картинок или пояснительных схем здесь практически нет, зато подколок и саркастических усмешек «великого гуру» сколько угодно. Слишком много всего, трудно запомнить? Что ж, возможно, тогда заинтересует более компактный бумажный вариант, умудрившийся уместиться всего на 97 листах.

Игровые режимы, как и раньше, представлены свободным полетом (Roam) с выбором расы, касты, стартовой базы, класса корабля и т.п. А так же кампаниями (которых две, одна – за командира крейсера, другая – в качестве пилота), полутора десятками одиночных сценариев и мультиплейером. Для последнего заготовили три сценария, один предназначен для deathmatch'а, когда каждый за себя, и парочка отдана на откуп кооперативному прохождению, а играть можно до 32 человек.

Дерек Смарт любит повторять, что незачем что-то чинить или менять, когда оно и так неплохо работает. Именно поэтому весь геймплей в A World Apart (летаем, воюем, исследуем, захватываем, как в открытом космосе, так и на поверхности планет с использованием десятков средств передвижения) повторяет предшественника, включая, разумеется, и малоприятные глюки. Когда боец, лежа на пузе, может нестись с огромной скоростью сквозь металлические барьеры и бетонные постройки, к тому же при этом не шевеля ни одной конечностью – это настораживает. Спасет ли серию переделка движка под DirectX 9 (UC писался под возможности DX 8.1) и добавление целого вагона новых эффектов (космос и корабли смотрятся чуть симпатичнее, чего нельзя сказать о планетарных постройках), переделанный мультиплейер, а также отгрузка новых моделей людей (16), техники и оружия (теперь насчитывается 24) – весьма сомнительно. Тем более учитывая, что, в общем-то, не блещущая внешним видом игра стала теперь еще и крайне ресурсоемкой. Если вы не обладаете достаточно мощным компьютером, то пробежка по поверхности планеты с видом от первого лица по густым лесам или неприятельским базам (при включенных максимальных настройках) превратится в раздражающее слайд-шоу. Хорошо еще космические полеты на истребителях или крейсерах в открытом космосе не столь привязаны к объему памяти видеокарты и мощности процессора.

Если бы Смарт наконец одумался и остановился на углубленном (но понятном и удобном в плане управления) хотя бы одном из компонентов своей игры, может быть, и получилось бы что-то путное. Пока же он нам не предлагает ничего лучшего, чем продолжать бороться с интерфейсом, пытаясь погрузиться в «атмосферу» специфического военно-торгового винегрета из стратегии, симулятора и шутера от первого/третьего лица. На конец 2007 года уже намечен выход Battlecruiser Next Generation (пока что рабочее название), который, если повезет, сможет развернуться к игрокам лицом. Впрочем, уверенности в этом нет, да и откуда ей взяться...

В заключение пару слов о локализованной версии от «Акеллы». Наверное, лучше было бы вообще ничего не трогать, чем переводить игру урывками и какими-то кусками: брифинги и переговоры в миссиях нормальные, но часть меню вообще обошли стороной, часть подвергли русификации лишь частично. Видать, и переводчикам не удалось объять необъятное...

IGROK



Эпоха тотальной мощи и магии

Heroes Of Annihilated Empires

Помните рекламу-победительницу «Каннских львов»? Заспанная жена уныло донимает интеллигентного мужичка; он явно не желает отрываться от своего лэптопа. Вдруг на его лице появляется улыбка. Он гладит руку супруги, с облегчением поворачивается, нажимает Enter. Короткий удар, тупое «хрясь» — вместо жены у него за спиной покачивается средневековый таран. С этим «хрясь» за пределы СНГ неожиданно вышли «Казаки: Искусство войны»



Кентаврики. Маленькие, зато много. Целый табун

НАША СПРАВКА:
***Разработчик:** GSC Game World, **Издатель:** GSC World Publishing, **Жанр:** RTS, **Дата выхода:** январь 2006.*

Теперь отцы всемирно известного тайтла и повелители многотысячных толп юнитов, только что выстрелившие продолжением «Казаков», вынашивают и пестуют амбициозный фэнтезийный проект. И называется это чудо «Heroes Of Annihilated Empires».

Каша на страже границы

По-русски звучит не лучше: «Герои уничтоженных империй». Название не относится к сильным местам этой игры, но в нем заключен секрет, совсем несложная загадка для прожженного фаната RTS. «Герои» — ну как же, уж пятая серия HOMM на носу, не забудем никогда; Total Annihilation — пионер «трехмера» в RTS, мощный пинок хиреющему на тот момент жанру, — в наших сердцах; Age Of Empires — друг детей и взрослых, чудо развлекательного игродизайна, на коробке которого водяными знаками просматривается надпись «УСПЕХ И МНОГО-МНОГО ДЕНЕГ». Создатели цветастого гомункулуса под зубодробительным названием, GSC Game World уже давно стали надеждой и оплотом глобализованного отечественного игроделания. Ну, почти отечественного. Домен у их сайта, например, «.ru». Над невыносимой тянучкой со S.T.A.L.K.E.R. и еще пока вполне выносимой тянучкой с «Героями Уничтоженных Империй» («ГУИ») работает добрых 140 человек, так что, попробуем всерьез отнестись к тысяче и одному обещанию, которые уже дали украинские разработчики по поводу будущей игры.

Во-первых, их тоже не минуло искушение трилогиями. «ГУИ», которую на голубом глазу обещают выпустить в первом квартале 2006 года (ну-ну, а «Сталкер» в таком случае уже вышел раз пять), — первая часть грандиозной эпопеи с мощной литературной основой. За мощную основу отвечает специально привлеченный «лучший дебютант» литературного конкурса Eurocon-2005 в Глазго, Илья Новак. Этот будущий Борис Акунин фэнтезийного жанра обещает выдать на-гора аж пять полновесных книг про мир «ГУИ», причем две из них еще до релиза игры. Как обычно, присутствие в рядах игро-сценаристов настоящего сценариста или писателя придает концепции игры некую зрелость. «ГУИ» не исключение. Преддверие апокалипсиса, титаническая война шести рас, мрачные пророчества с открытым финалом — все это, конечно, до одури банально. Но дотошно, с азартом выписанный мир не похож на обычную сюжетную отписку.

Сюжет игры обещает быть изложенным основательно, в духе эпической летописи мира Эн'лиад. В центре внимания — Герои, не только РПГ-подобные «носители характеристик» (последних будет крайне мало), но и великие полководцы. Неожиданный и изящный трюк с масштабами: ведь под началом у ролевого героя теперь могут оказаться тысячи юнитов! Авторы сравнивают будущие битвы с боевыми сценами из «Властелина колец». С другой стороны, Герои — не простые «Коммандеры» из Total Annihilation: хорошо прокачанный Кутузов может запросто раскидывать врагов как тапочки. В кампаниях, вероятно, будут предопределенно «ролевые» миссии. Более того, героям доступна оригинальная система заклинаний, корнями уходящая... в карточные игры. Как в Magic: The Gathering, Герой с миру по нитке собирает драгоценную колоду; в «раскладе» помещается пять карт за раз; использованное заклинание перемещается в конец колоды и недоступна до тех пор, пока вы не разыграете все карты. Таким образом, от правильного подбора «расклада» и содержания колоды может зависеть исход каждой битвы с участием Героя: их магия очень сильна, к тому же, карты позволяют создавать самых разных существ — не обязательно «своей» расы. Только не забывайте, что у противника в рукаве тоже может оказаться пара тузов...



Милый юноша из хорошей семьи. Некромантов

О расах. Люди, Друиды, Мертвецы, Гномы, Демоны и Ледяной народ — сумбур в духе «Heroes Of Might & Magic». У каждой из этих народностей по три Героя, и на протяжении соответствующих кампаний придется поиграть за всех. Предполагаются и некие мутные «нейтральные» расы, которые, видимо, будут создавать фон. Собственно, кроме Героев и их карточных фокусов, «ГУИ» обещает быть RTS в весьма консервативном стиле, со старыми добрыми скриптованными миссиями (правда, будут и побочные задачи), линейными кампаниями и выписанной сюжетной линией с FMV-заставками. Авторы называют внушительные цифры: по 15 миссий и от 13 до 17 юнитов на расу, едва ли не сотни разных побочных персонажей, больше 100 карт-заклинаний и так далее.

Самое интересное, что именно «Heroes Of Might & Magic» GSC переварила особенно дотошно: тут тебе и карты с резкими переходами между «тематическими» видами грунта, и битвы подначальных Герою групп юнитов со строго ограниченным применением магии, да и список активных объектов почти буквально повторяет «героевский» — заброшенные шахты, волшебные деревья, деревни, домики колдунов...

Особенно сильным дежа вю становится при взгляде на скриншоты. Как утверждает пресс-релиз компании, игра использует «модифицированный 3D-движок «Казаков 2»». Это значит, что в трехмере выполнен ландшафт, особо крупное зверье, спецэффекты и другие динамические элементы. Спрайтами остались лишь здания и солдатская мелюзга, которая, как и в «Казаках», больше похожа на цветную кашу. Вероятно, именно из-за размеров спрайтов разных юнитов успели наделать так много. Впрочем, лично я ничего не имею против — этот мир плоский, зато обаятельный, насыщенный и нарядный. Сравнение с упомянутой Age Of Empires вполне выдерживает. А трехмерные корабли, драконы, тролли, вода и летательные аппараты придают ему шикарный лоск, который и требуется от ожившей обложки любимого фэнтези-романа. Правда, пресс-релиз дает очень серьезное и научное обоснование закрепленной камеры: «Изометрический вид местности позволяет игроку легко ориентироваться на игровой карте и определять дистанции между объектами, что необходимо для полноценного геймплея.»

За исключением этого фундаментального закона полноценного геймплея, информация от разработчиков в основном замешана на общих словах и положительных эмоциях; хотя бы поэтому праздновать новый хит, возможно, рановато. Будем надеяться, что они это от любви. А нет — так хоть книжки почитаем. Говорят, у Новака неплохие космооперы...

TUSHAN

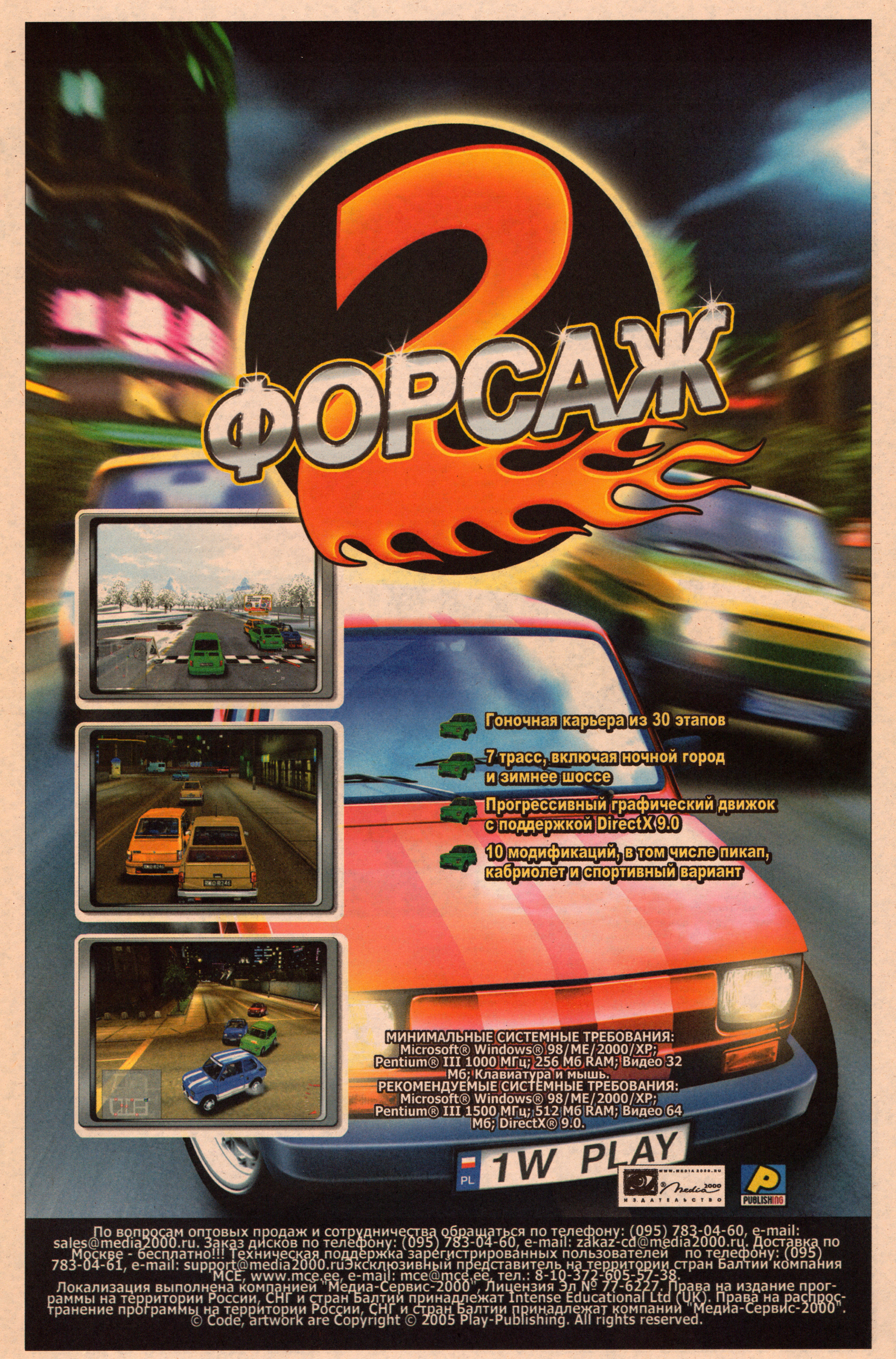


Вода в волшебном мире просто волшебная. Кроме шуток

Вам, конечно, не видно, но в центре картины кашка из гномов с пищалями



Это вам холодно. А Айсам – в самый раз


2
ФОРСАЖ
Гоночная карьера из 30 этапов
7 трасс, включая ночной город и зимнее шоссе
Прогрессивный графический движок с поддержкой DirectX 9.0
10 модификаций, в том числе пикап, кабриолет и спортивный вариант
МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1000 МГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб; Клавиатура и мышь.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1500 МГц; 512 Мб RAM; Видео 64 Мб; DirectX® 9.0.
PL 1W PLAY
WWW.MEDIA2000.RU
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО
PUBLISHING
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ruЭксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Intense Educational Ltd (UK). Права на распространение программы на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© Code, artwork are Copyright © 2005 Play-Publishing. All rights reserved.

Свобода для Зекистана!

Full Spectrum Warrior

Стараниями CNN, Ридли Скотта и целой армии игроразработчиков, тема войны в пустыне (с одной стороны - хорошо обученные «наши», с другой – орды обобщенных аработуземцев) не собирается остывать и вполне себе соперничает с затюканной уже до зелени в глазах Второй Мировой. Может, виртуальных Ахмедов для битья все еще немного больше, чем цифровых Гансов, но счет потихоньку выравнивается. Какая прелесть.

Зачем нужна карта, если есть танк? Нужна, рядовой

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Pandemic Studios.* ***Издатель:*** *THQ.* ***Жанр:*** *Tactical Simulation.* ***Дата выхода:*** *январь 2006.*

«Бушевойны» год за годом впечатали образ американского морпеха почти что в подкорку. Теперь даже самый ушлый US-подросток не только мечтает о Большой Пушке, но и вполне может быть осведомлен о темпе огня M16A2, калибре тяжелого пулемета «Браунинг» и о том, что «блокбастер» – это не только клёвое кино, но и тяжелая бомба для уничтожения наземных построек. Но самое главное – обыватели заинтересовались рутиной ратного труда, а именно управлением огневыми контактами на уровне отделения и взвода. Процесс шел медленно и незаметно: во-первых, нам раз за разом, игра за игрой, давали немного «порулить» командой спецназа, которые, ясное дело, берут не числом, но умением. Во-вторых, вражеский AI даже в самых развеселых шутерах угрожающе умнеет и разве что не травит анекдотов в окопах. В-третьих, реализм – такая штука; если уж до тебя сделали правдоподобно, значит, в следующий раз надо еще правдоподобней.

Кончилось все это довольно остроумно: американские Вооруженные Силы выпустили высокобюджетный бесплатный шутер, в котором натуральные US армейцы косили безымянных чучмеков с калашниковыми (не забывая отдавать честь и подсчитывать «очки чести»). А за ним и с ним обозначился медленный, но пробивной ручеек «игр про НАШИ операции в ТЕХ странах». Одним из самых достойных представителей этого племени стала Full Spectrum Warrior. В ней, гораздо раньше, чем в Brothers In Arms, была толково реализована система взаимодействия отделений по типу «прикрыл-обогнул». К тому же, правила ведения боя в FSW были реализованы гораздо серьезнее, ибо эта игра (уже не удивляемся) тоже – бывший тренажер для доблестных защитников демократии.

Для тех, кто не в курсе, вот краткий курс молодого бойца по первой серии: несмотря на приличную 3D-графику и волнующие ракурсы, игрок неспособен собственноручно отстреливать врагов. Вместо этого размашистыми пассами мыши мы мудро руководим двумя отрядами – Альфа и Браво. Солдатики умеют опасливо бегать гуськом, прятаться за стенками, бочками и машинками, подавлять огнем, кидать гранаты и огибать с флангов. Сеттинг – желто-коричневые города из «Падения Черного ястреба», интерфейс – необычный, непохожий на обычный стратегический, но довольно удобный, общее впечатление – хорошее.



Канадец высоко сидит. Канадец далеко глядит

Вторая игра начинается там, где окончилась первая. Сами понимаете, тренажеру сюжет нужен, как зайцу патефон, поэтому маленькая победоносная война имеет место к северу от неведомой страны Zekistan, в такой же неведомой стране Хардиман. И если в первой части действие разворачивается в плоских, как блин, арабских городах, то во второй цветовая гамма сдвигается из желто-коричневого в зелено-коричневый – и мы оказываемся в живописных горах. С такими же плоскими, как стол, картами. Впрочем... впрочем, по порядку.

Тактика. Сердце игры. Здесь все выглядит многообещающе. Вместо двух команд – условно-стрелковой и условно-штурмовой (могут по необходимости делать и то, и другое), нам доступно целых четыре. В сумме получается максимум 16 человек. Чтобы эффективно управлять всей этой оравой, воплощена мечта ветеранов FSW: теперь можно отдавать приказы любой команде, не переключаясь на нее. Казалось бы, мелочь, но для координации бешеных перестрелок – важнейшая вещь. Больше того, команды Альфа и Браво можно делить пополам и управлять каждым полуотделением независимо. Воплощена даже функция «разведчика» – один из солдат может выбраться из укрытия и пробежаться вперед в поисках врага. Нашел – тут же бежит назад, чтобы не схлопотать между глаз. Не нашел – призывно машет рукой, отделение завершает перебежку.

Такая реакция на визуальный контакт следует неспроста. Враги со времен первой части стали гораздо шустрее и активнее, грамотно наседают, меняя укрытия, и даже эффективно огибают вас с флангов. К тому же их много – работают spawn points, которые, впрочем, можно уничтожить. Соответственно, минута промедления – и снайпер торчит из окна сзади, гранатометчик работает с фланга, а автоматчики приближаются перебежками. «Из окна» – это не оговорка. В Ten Hammers и вы, и противник способны использовать вторые и третьи этажи зданий как огневые позиции (как раз здесь может пригодиться «дробленая» команда – двое у входа, двое наверху).

Список нововведений продолжают режимы движения – Tight и Hot («плотное» движение и «продвижение боем»). В первом режиме солдатики стараются двигаться незаметно, во втором – стреляют на бегу и немедленно открывают огонь из-за укрытия. Решена в игре даже такая экзотическая задача, как забота о раненых. Естественно, в тренажере для морпехов никаких аптечек и «лайфбаров» не предусмотрено, и солдата валит первая, максимум – вторая пуля. Так как персонажи в Ten Hammers проработаны глубже, уж если они умерли, то они умерли. Неспасенный раненый в следующей миссии исчезнет и будет сменен, да и результаты «по очкам» пострадают. Однако самоубийственный рывок за раненым всем отрядом отменили, и за болезным, как и в разведку, отправляется лишь один солдат, в то время как другие прикрывают огнем. В скобках – обещают трогательный реализм человеческих эмоций, блюющих, плачущих и наивно изливающих душу командиру солдат. Ну-ну. Думаю, подбодрить войска вполне по силам новой шоколадке для игрока – управляемому танку. Ведет себя он как дополнительный отряд, и, если не подставлять его под гранатометы, чрезвычайно полезен. Можно вызвать и удар с воздуха – «Апач» прекрасно утюжит вражеские позиции из авиационной пушки.

Люблю воздушные атаки на закате

Вообще, авторы пообещали, что сюжет игры будет развиваться по принципу «Криминального чтива» – финал известен в самом начале, но как все было, приходится выяснять. При этом в центре повествования, кроме американцев, окажутся и бойцы из других стран (на скриншотах замечен хлопец в каске канадской армии).

И, наконец, на сладкое: можно немного пострелять. «Прицельный огонь» позволяет сделать решающий выстрел лично, воспользоваться отверстиями в укрытиях, окнами машин или накрыть огневую точку из танковой пушки.

Собственно, к чему весь этот рассказ ведет? В итоге динамичная, стремительная битва в Ten Hammers, усложненная взаимными перемещениями своих и чужих отрядов, использованием дымовых гранат, снайперов и танков, совершенно перестала напоминать головоломку! Вместо этого на ум упорно приходят боевые сцены из «Цельнометаллической оболочки» Кубрика и «Падения Черного ястреба» Ридли Скотта во всех деталях и подробностях.

Неплохо для игры.

TUSHAN





The Sims 2. Университет

Полное прохождение. Часть 9

Разработчик:
Maxis.

Издатель:
Electronic Arts.

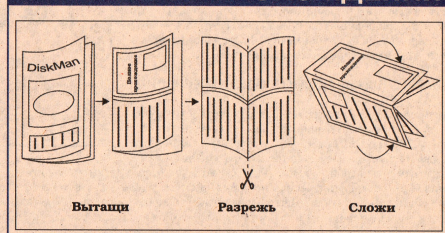
Жанр игры:
LifeSim.

Дата выхода:
14 сентября 2004.

Требования:
P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card.

Рекомендовано:
P4-2.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card.

СОБЕРИ ВСЕ ПРОХОЖДЕНИЯ



В следующем номере:

The Sims 2. Влияние и влечения. Ч.10

В рубрике вышли:

The Sims 2.
Создание персонажа
American McGee's Alice
Apocalyptica
Half-Life 2
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Developer's Cut)
DOOM III
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
The Sims 2 – Часть 2. Потребности и интересы
Painkiller
Prince of Persia: The Sands of Time – Части 1-2
The Moment of Silence
Syberia II
Call of Duty
Counter-Strike: Condition Zero. Ч. 1 и 2
Fallout 2. Ч. 1 и 2
DRIV3R
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Cold Case Files
The Sims 2 – Умения и Стремления. Ч. 3 и 4
Aurora Watching
Sudeki
Area-51
Second Sight Ч. 1 и 2
Tribes: Vengeance
Dungeon Lords. Ч. 1 и 2.
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords – Ч. 1 и 2
BloodRayne 2
MetalHeart: Replicants
Rampage
Grand Theft Auto: San Andreas. Ч. 1 и 2
The Sims 2. Ч. 7 и 8
RHEM 2 Ч. 1 и 2
Robots
The Sims 2. Ч. 9 и 10

Прежде всего, начинать ли учебу с вербовки уже существующего подростка или лучше создать нового Сима-студента? Последний вариант имеет то преимущество, что не нужно создавать семью будущего школяра, без которой в окрестности его не поселишь. Зато у подростка больше времени на то, чтобы завести нужные знакомства, приобрести базовые навыки и, конечно же, получить стипендию.



Каким нелогичным бы это не показалось, но даже у родителей-миллионеров нет возможности содержать чадо во время учебы в колледже. Конечно, хорошо, что развивается самостоятельность, но, с другой стороны, разве можно прожить на те 500 симолеонов, что даются каждому студенту в момент поступления? Этого недостаточно даже на аренду самого маленького участка, не говоря уж о доме, и вынуждает Сима жить в общежитии. Конечно, если бы за дом нужно было выплачивать его полную стоимость, ни один студент не мог бы позволить себе такой роскоши. По счастью, дома не покупаются, а арендуются, и поэтому уже за десять тысяч можно въехать в совершенно роскошный, хоть и небольшой дом. Разумеется, как только Сим покинет колледж, за точно такой же дом в родных окрестностях ему предстоит выложить на порядок больше.



С выходом Nightlife ситуация несколько изменилась к лучшему, главным образом благодаря возможности Сима переносить с собой предметы. Прихватить с собой в самостоятельную жизнь любимого плюшевого мишку - это, конечно, хорошо, но на жизнь явно не хватит. А вот загрузить в инвентарь пару-тройку новеньких дорогих автомобилей и продать их на месте - идея хорошая.

ОБЩЕЖИТИЕ: КАК НЕ ЖИТЬ ТАМ, ГДЕ ЖИВЕШЬ?

На самом деле, общежития в игре не так уж плохи, а условия там значительно лучше тех, какие наш брат студент видит в реальной жизни. Начать с того, что каждому предоставляется отдельная комната, хотя, разумеется, обставленная самой дешевой мебелью. Там даже есть некоторые предметы, необходимые для учебы. Кроме того, в кафетерии общежития Сима совершенно бесплатно кормят в любое удобное для него время. Кроме ночных часов, конечно, когда всем положено спать, и поэтому есть хочется еще больше. Однако, более чем скромная обстановка, необходимость выстаивать очередь в душ и туалет, провожать взглядом уведенный из-под носа завтрак и спать в кровати, которая, кажется, отнимает больше комфорта, чем дает энергии, - все это рано или поздно надоедает.



Но самый большой недостаток общежития даже не в этом. Как и следовало предполагать, помимо вашего Сима в общежитии живет еще множество других студентов, которые мало того, что не подчиняются Вашим указаниям, так еще и приводят к себе гостей. Теперь представьте, как начнет тормозить ваш новенький компьютер, изрядно скрипящий уже на вечеринке с тремя гостями, если на одном лоте соберется одновременно десятка два Симов. По счастью, некоторая часть ресурсов экономится за счет скрывания деятельности соседей по общежитию, когда они находятся в своих комнатах. Тем не менее, даже третья скорость игры в общежитии больше похожа на первую.

Если вы думаете, что можете сжульничать и обставить общежитие по последнему слову науки и техники, прежде чем въехать в него, то вы правы. Конечно, можете. А, сделав это единожды, вряд ли захотите поступить так снова, поскольку приходящие счета превы-

оценивается в 54 симолеона - не очень много, но зато работа не грязная и не тяжелая.

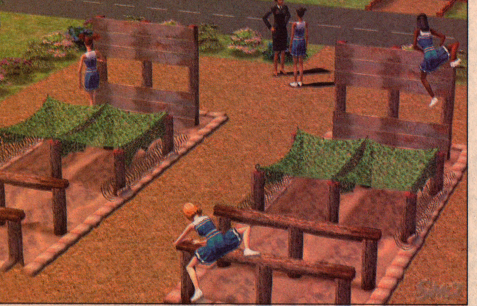
Творческим натурам можно посоветовать приторговывать картинами собственной кисти, особенно если они давно уже достигли совершенства, и каждая картина стоит около тысячи. Кроме того, если Сим живет в «греческом» доме, можно завести традицию продавать шедевры, развешанные по стенам теми Симами, которые уже давно стали бабушками и дедушками. Вам, в свою очередь, предстоит все свои шедевры развешать по стенам и оставить для грядущих поколений.

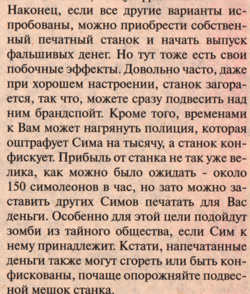
Еще можно попробовать написать новеллу, что может оказаться не так прибыльно, с учетом затраченного времени - около трех тысяч за тридцать часов. К тому же гонорар за книги, увы, не растет с каждой последующей публикацией.



Наконец, можно получить чаевые за игру на музыкальных инструментах. Всего в игре их четыре: гитара, бас-гитара, фортепиано и ударная установка. Если инструменты находятся в одной комнате, несколько Симов могут играть на них одновременно, организуя импровизированный оркестр. Помимо исполнения кантри, рока или джаза, Симы могут упражняться в игре на музыкальных инструментах, совершенствуя навыки Творчества. Денег за это никто не даст, но и засмеять - не засмеет (многие Симы панически боятся критики в свой адрес).

Лучше всего устраивать свои выступления на вечеринке, поскольку есть шанс, что каждый гость не обойдет вашего Сима своим вниманием. При максимальном уровне Творчества каждая подачка может составлять до 100 симолеонов. Пригласите 8 гостей и... Да, получить такие деньги за вечер очень неплохо! А если у Сима лучше с Харизмой,





нежели с Творчеством, ему следует развлекать гостей, танцуя фристайл.

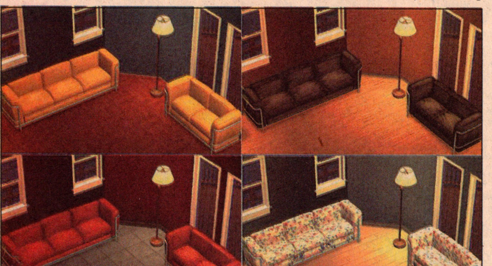
Наконец, если все другие варианты испробованы, можно приобрести собственный печатный станок и начать выпуск фальшивых денег. Но тут тоже есть свои побочные эффекты. Довольно часто, даже при хорошем настроении, станок загорается, так что, можете сразу подвесить над ним брандспойт. Кроме того, временами к Вам может нагрянуть полиция, которая оштрафует Сима на тысячу, а станок конфискует. Прибыль от станка не так уже велика, как можно было ожидать - около 150 симолеонов в час, но зато можно заставить других Симов печатать для Вас деньги. Особенно для этой цели подойдут зомби из тайного общества, если Сим к нему принадлежит. Кстати, напечатанные деньги также могут сгореть или быть конфискованы, почаще опорожняйте подвесной мешок станка.

Раз уж разговор зашел о наградах, нельзя обойти вниманием и денежное деревце. Сказать по правде, чтобы ощутить хоть какую-то разницу в финансовом положении, одного деревца будет однозначно мало, Вам понадобится целый лес. Да и собирать урожай необходимо всегда в отличном настроении, а это не всегда удается.

К худу или к добру, но состояние, скопленное за годы учебы, взять с собой в окрестности Сим не может - если, конечно, снова не обратить его во всяческое движимое имущество и не набить им полные карманы. Что касается наличных, то после выпуска или отчисления капитал студента исчезает или переходит к остальным Симам, которые делили с ним кров, а Сим появляется в родных окрестностях с неизменной суммой в 20 тысяч. Сетовать на что-то тут бесполезно: факт остается фактом, и тут уж ничего не попишешь.

Cathy

брать для своего Сима довольно необычную одежду, разнообразие которой приятно удивит: от прикида «металлиста» до небрежного наряда хиппи. Разумеется, Сим может и носить обычную одежду, ту же, которую носят взрослые.
Если же судить по возможностям, между взрослыми и молодежью пролегает существенное различие. В колледже Сим фокусируется на образовании и прочих радостях привольной независимой жизни, и даже желания его сильно отличаются от желаний Сима-взрослого с тем же стремлением. В частности, Сим не может усыновить ребенка или завести собственного, жениться (хотя может объявить о помолвке) и иметь постоянную работу. Но как в таком случае улаживать финансовые проблемы?



А БЕЗ ДЕНЕГ ЖИЗНЬ ПЛОХАЯ, НЕ ГОДИТСЯ НИКУДА...

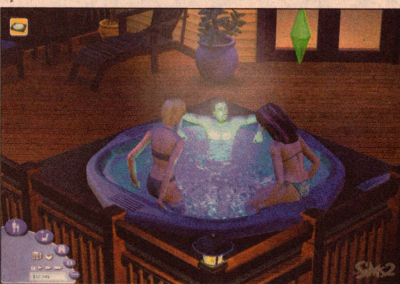
Самые простой и естественный способ достать денег во время учебы - это учиться. За хорошие отметки студентам назначаются гранты, и сумма, полученная за семестр отличной учебы, превышает сумму, которую за этот семестр Сим-студент сможет заработать при самом напряженном графике. Да, нам бы так...
Опыт показывает, что даже при отличной учебе денег на развлечения, оплату счетов и совершенствование меблировки все равно не хватает. В таком случае иного выхода нет - нужно искать работу.
Как уже было отмечено, постоянной работы в колледже нет, поэтому приходится довольствоваться кратковременной, с почасовой или даже поминутной оплатой. Если в общежитии можно подработать в кафетерии (для этого достаточно щелкнуть по повару и выбрать соответствующую опцию), то вне дома можно заменить собою бармена или официанта в кофейне. Последние две должности имеют ряд преимуществ: исключен риск пожара и плата выше (16 симолеонов против 10 за 12 минут). Зато работа в кафетерии не предполагает потери времени на поездку в кампус и способствует совершенству навыка Кулинарии.
Накачанный супермен может с успехом поработать личным тренером как дома, если там есть тренажер, так и в спортзале. Для этого достаточно выбрать упражняющегося Сима с меньшим уровнем Тела и предложить ему помощь. Во время такой совместной тренировки рейтинг Тела повышается у обоих Симов, причем быстрее обычного. Час такой, хоть и утомительной, но полезной работы принесет 70 симолеонов.



Если мышц у Сима явная нехватка, зато извилин достаточно, он может подрабатывать репетитором. Отыщите чужое задание и улучите момент, когда хозяин его не выполняет (если речь идет о неконтролируемом Симе, достаточно отвлечь его от задания каким-то действием, например, разговором). Теперь предложите свою помощь. Если средний балл вашего Сима выше, второй Сим с радостью согласится. Помощь по выполнению одного задания



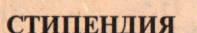
сят скромный доход вашего Сима вдвое. Поневоле задумаешься, что лучше: жить в лачуге или добавить к числу лучших друзей Сима парня, конфискующего имущество. А посему - копить, копить, копить и съезжать из общежития как можно скорее. А пока пользоваться всеми удобствами, которые предоставляют общественные лоты.
В отличие от общежитий большая часть нежилых зданий обставлена более чем приемлемо, а даже если Вас что-то не устроит, всегда можно добавить пару предметов по своему вкусу: пару тренажеров, плазменных телевизоров и столик для бильярда, например. В кампусе Симы могут учиться, выполнять задания и писать курсовые, совершенствовать навыки и, разумеется, развлекаться.
Явный недостаток общественных мест - это проблемы с восполнением энергии. Кофе способно на время избавить Сима от немедленной потребности прикорнуть на скамейке, но лучшая стратегия - выезжать из дому, едва проснувшись, и возвращаться, едва держась на ногах от усталости. В промежутке между этими двумя состояниями Сим может успеть посетить занятия и даже экзамены - не возвращаясь домой. Однако в колледже время для Сима стремительно летит и вне дома. Дублирование одного и того же временного промежутка происходит только в экстренном случае: например, если ваш Сим, пока был в кампусе, пропустил экзамен. Чтобы поменьше бывать в общаге, можно использовать и территорию тайных обществ, но пока разговор не о них.
Главный недостаток такого «уличного» образа жизни заключается в необходимости постоянно ездить туда-сюда и потере Вашего времени (загружаются здания, мягко скажем, не быстро). Лучше всего, как только позволят финансы, обрести собственное пристанище и не мучиться.



ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Сначала Вы строите дом или присматриваете уже готовый, а затем Ваш Сим въезжает в него, если, конечно, на это ему хватит денег, и продолжает жить там точно так же, как в родных окрестностях. Возникает вопрос, нельзя ли превратить свой дом в столь популярный «греческий»? Конечно можно, но в этом случае въехать в него смогут только его члены и только по приглашению, а никак не любой Сим - даже если Вы сами этого пожелаете. В обычный же дом перед самым выпуском живущего в нем Сима можно совершенно бесплатно поселить молодого желторотого нищего студента и очень скрасить этим дальнейшее существование последнего.
Приложив небольшие усилия, можно подселить Сима и в «греческий» дом, который имеет ряд отличий от обычного. Прежде всего, живущие там Симы считаются некоторой элитой. Они могут устраивать вечеринки в тогах, заставлять других Симов совершенно бескорыстно совершать угодные им действия и прилично экономить на еде. Само здание вместе с меблировкой очень выгодно «передавать по наследству», создавая целые династии студентов-приверженцев того или иного «греческого» дома. Тем не менее, счета необходимо оплачивать даже обитателям такого особняка, хотя у них обычно проблем с деньгами не возникает.

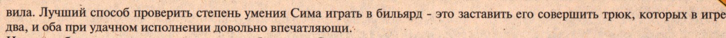


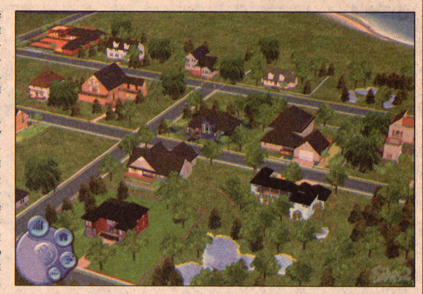


СТИПЕНДИЯ

В общем, деньги лишними не бывают, и чем их больше, тем легче и приятнее становится жизнь студента. Лучший способ иметь какую-то сумму на руках уже на момент поступления - это получить специальную сти-

пендию, которые бывают различны.
Некоторые стипендии назначаются за 8 пунктов того или иного навыка и представляют собой обычно суммы в 750 симолеонов. К ним относятся Hogan Award for Athletics (Тело), Bain-Gordon Communications Fellowship (Харизма), Kim Metro Prize for Hygienics (Уборка), London Culinary Arts Scholarship (Кулинария), Bui Engineering Award (Механика), Quigley Visual Arts Grant (Творчество) и даже стипендия под названием Will Wright Genius Grant (Логика). От скромности кое-кто не умрет... Отдельные стипендии выдаются за успехи подростка в учебе или на работе: SimCity Scholar's Grant (текущие оценки не ниже А-, 1000 симолеонов) и Young Entrepreneurs Award (высшая ступень в карьере, 750 симолеонов).
Особой материальной помощи также требуют Симы-сироты (Orphaned Sims Assistance Fund, 1500), Симы-зомби или вампиры (Undead Educational Scholarship, 1500) и Симы, которые были похищены инопланетянами (Extraterrestrial Reparation Grant, 1500). Конечно, суммы кругленькие, неплохие, но инопланетян еще надо дождаться. Убить родителей, чтобы получить стипендию - это... гм, хорошо только в том случае, если Вы пишете роман об их жизни. Быть зомби - означает обладать весьма нелицеприятным и, что хуже, совершенно необратимым состоянием души и тела, поэтому стоит подумать, что дороже - полноценная жизнь или полторы тысячи. Наконец, побыть вампиром весьма интересно, и, главное, в любой момент от вампиризма можно излечиться. Вот только стать вампиром непросто, а не испечься на ярком солнышке сразу по приезду в колледж - еще сложнее.
Помимо обычных навыков стипендии даются за умение играть в бильярд (Phelps-Wilsonoff Billiards Prize, 1000) и хорошо танцевать (Tsang Footwork Award, 1000).
В отличие от обычных навыков, которые хорошо видны, эти скрытые таланты Симов можно заметить, лишь хорошо присмотревшись.
Для умения ритмично двигаться нужна магнитола и немного практики. Тренироваться лучше всего вдвоем - это веселее, и к тому же повышается рейтинг общения. В зависимости от уровня умения (низкий, средний, высокий), Сим совершает под музыку более красивые и разнообразные движения. Сим, достигший максимума этого навыка, может также исполнять особый танец группы поддержки футбольной команды. Хотя умение танцевать и не требуется для карьеры, приятно ощущать, особенно с выходом Nightlife, что на вашего Сима изумленно смотрит весь танцпол.
Умение играть в бильярд может оказаться значительно полезнее, чем это кажется на первый взгляд. Во-первых, это удивительно прибыльный способ заработать себе на хлеб с маслом, а, во-вторых, хорошая игра в бильярд способствует приобретению новых друзей. Да, люди тянутся к тем, кому сопутствует удача. Вдобавок, многие Симы периодически хотят выиграть в бильярд и боятся проиграть. Но если Вы некоторое время понаблюдаете за игрой Симов, то начнете узнавать тот момент, который дает противнику возможность выиграть, а, значит, сможете вовремя прервать игру и, тем самым, не потерять деньги и очки стремлений. Абсолютный максимум, который Сим может выиграть или проиграть - 150 симолеонов. Сумма, в общем-то, мизерная для обычной жизни, но в колледже очень ощутимая. При этом победитель определяется еще до начала игры в зависимости от способностей обоих игроков. Бывает, что и асы проигрывают новичкам, но это, скорее, исключение из пра-


вила. Лучший способ проверить степень умения Сима играть в бильярд - это заставить его совершить трюк, которых в игре два, и оба при удачном исполнении довольно впечатляющи.
На то, чтобы стать совершенным мастером бильярда, Симу требуется как минимум десять продолжительных игр. Выиграл он или проиграл - для обучения не важно, поскольку учатся на ошибках, а их совершают в любом случае. Именно по этой причине выбирать для решающей игры нужно новичков, не стоит пытаться обыграть постоянных оппонентов, так как их умения росли и продолжают расти одновременно с вашими.



Наконец, существует еще один навык, который не описан на панели умений. Это умение рисовать. Хотя качество картин и зависит напрямую от навыка Творчества, оно им не определяется. Обычно картина Сима, только что достигшего максимума Творчества, стоит от 400 до 600 симолеонов. Но стоимость каждой последующей картины, как правило, растет и растет.
Научиться рисовать будет особенно полезно Симам, стремящимся к популярности и деньгам, поскольку это не только хороший способ заработать, но и недурная возможность прославиться. Шедевром считается картина стоимостью более полутысячи, а продать шедевр - почти предел мечтаний. Здесь есть две хитрости: во-первых, совсем необязательно продавать свое детище, можно продать и картину соседа по общежитию, а во-вторых, нужно учесть, что цена картины растет со временем. Создание шедевра - с чистого холста и до последнего мазка - занимает около семи часов. Если делать перерывы в процессе рисования, цена картины только возрастет. Когда финансы позволяют, можно приобрести одновременно несколько мольбертов и переходить от одного к другому. Наконец, если цена картины все равно не устраивает ее создателя, или он даже боится продавать такую мазню, просто повесьте картину на стену (и продайте ее со стены через пару недель).



ПРЕДСТОИТ УЧИТЬСЯ МНЕ В УНИВЕРСИТЕТЕ...

Подросток может отправиться в колледж в любой момент, достаточно воспользоваться телефоном или компьютером. Помахав рукой своей семье, он сядет в такси и отправится в странствие по взрослой жизни. Если же Вы хотите сформировать группу из нескольких Симов, чтобы иметь возможность сразу поселить их в собственный приличный домик, лучше воспользоваться кнопкой «Отправить Симов в колледж» на панели обзора кампуса. Но перед этим заставьте каждого Сима вытребовать себе все стипендии, которых он заслуживает.
Каждые окрестности могут иметь несколько университетов, и, конечно, это хорошо, если Вам хочется взглянуть на все три тайных общества. Однако, для лучшего развития тайных обществ и «греческих» домов, предпочтительнее всю молодежь отправлять в один кампус. Кстати, если удалить лишние два колледжа, скорость загрузки окрестностей существенно повысится.
Если заселить в колледж сразу группу Симов, то заставка, отображающая рост Сима, затронет только одного из них. Разумеется, остальные Симы тоже вырастут из подростка в молодого взрослого, просто сделают это не так эффектно. Внешне молодежь ничем не отличается от взрослых, хотя их голос остается таким же, как у подростков. В колледже Вы сможете подо-



«Руссиш зольдатен, фи есть сдавайся!» или Если бы Гитлер был сектоидом

UFO Aftershok

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Altar Interactive,* ***Жанр:*** *тактическая стратегия,* ***Дата выхода:*** *25 ноября 2005 года,* ***Системные требования:*** *Windows 2000/XP; 1 ГГц, 512 Мб, nVidia GeForce 5700 или ATI Radeon 9500, 4 Гб свободного места, DirectX 9.0.*

Историческая справка

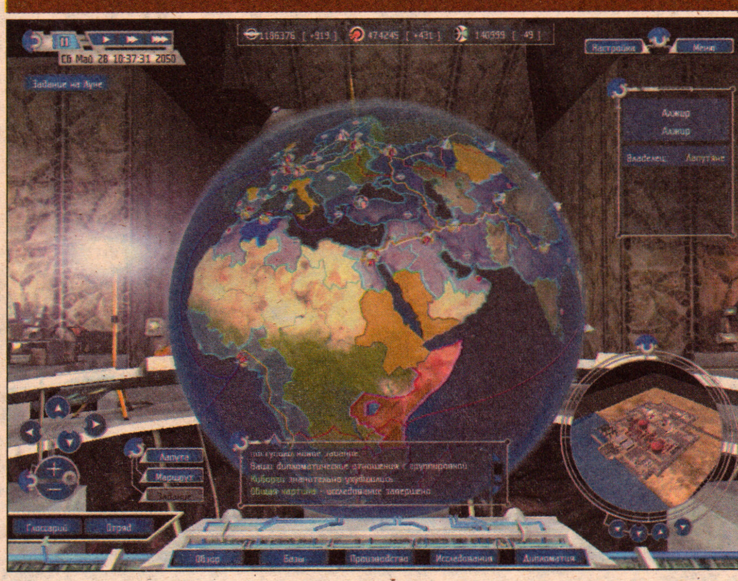
В 1994 году компанией Microprose была выпущена игра, которая до сих пор считается эталоном жанра тактических стратегий. Речь идет, разумеется, о проекте X-Com: UFO Defense, более известном в нашей стране, как UFO: Enemy Unknown. Игра сочетала в себе два режима. Первый – глобально-стратегический, в котором игрок занимался менеджментом баз, исследованиями, производством и дипломатией, а также отслеживанием и поражением кораблей и баз пришельцев. Второй – тактический, когда управление от огромной всемирной организации сужалось до маленького отряда солдат, призванных уничтожить или захватить вот эту конкретную, отдельно взятую группу пришельцев или базу. Игра отличалась тем, что в обоих режимах была почти идеальной. Великолепная научная часть, до сих пор не превзойденная никем ни по количеству веток исследований, ни по принципу организации; грандиозная игровая энциклопедия, содержащая высокого качества тексты; почти незаметная, но логичная дипломатическая составляющая – эти элементы обеспечили эталонность стратегической части. Сбалансированные, напряженные и плохо предсказуемые бои заставили игроков запомнить тактический режим. И даже с сюжетной точки зрения игра была великолепна. Это был настоящий эталон.



Именно поэтому не заставило себя долго ждать продолжение – X-Com: Terror from the Deep. Разработчики поступили совершенно правильно, не став вносить в игру кардинальные изменения. Они просто расширили и дополнили то, что уже было, одновременно исправив ошибки первой части. В наше время такой проект получил бы статус адд-она, но тогда подобного термина попросту не существовало. Как бы то ни было, игроки получили еще один эталон. К сожалению, начиная с третьей части – X-Com: Apocalypse качество, а вместе с ним и популярность, серии резко пошли на спад. И, как это часто бывает, игроки начали ждать достойного наследника оригинальной игры.

В 2004 году свет увидел проект UFO: Aftermath от компании Altar Interactive. Несмотря на то, что игра не совсем соответствовала оригиналу, получилось весьма неплохо. Сюжет новой игры повествовал о резком ответе захватчикам загнанной в угол человеческой расы. Ближе к окончанию игры от инопланетян приходило предложение о союзничестве. В случае соглашения, Землю покрывала так называемая биомасса и обманутое человечество прекращало свое существование. Поэтому игроки выбирали отказ, снаряжали большой транспортник и летели на лунную базу пришельцев, объяснять гнусным захватчикам, кто тут прав. Подобный сюжет заставляет отмахиваться от стойких ассоциаций с Великой Отечественной. Хотя, с другой стороны, как сказал кто-то из древних, в этом мире есть только семь сюжетов, а все остальное – производные.

У хороших игр должны быть продолжения. К сожалению, разработчики зачастую забывают о том, что продолжение хорошей игры тоже должно быть хорошим. И на фоне абсолютного большинства компания Altar Interactive выглядит белым лебедем в стае индюков



«Дойчен зольдатен, унтер-официрен, Дойчен зольдатен нихт капитулирен»

Однако разработчики решили, что все должно быть иначе. И сделали выбор за игроков всего мира, подписав с недобитыми захватчиками соглашение о перемирии. После чего Землю покрыло биомассой, небольшое количество людей спешно эвакуировалось на космические станции-колонии, а все остальные либо вымерли, либо мутировали. Такова сюжетная завязка новой игры – UFO: Aftershock. Начало игры – сумбурно. Как, впрочем, и любой спонтанный вынужденный побег. Так уж заложено в человеческой натуре, что мы постоянно от чего-то бежим. Некоторые пытаются убежать от врагов, кто-то – от неизвестности, отдельные представители – от себя. В этот раз отдельных представителей было много, они были плохо вооружены, но организованы. А что может быть хуже для стоящих на пути, чем спасающиеся бегством озверевшие представители военных структур, особенно, если их предварительно всю жизнь продержать в изолированном от всего космическом гробе? Такову истину жизни группа людей быстро разъяснила членам экипажа небольшого корабля инопланетян, который висел на орбите Земли, после чего захватила его и начала долгий процесс возвращения на родную планету. Примерно в это время в игре появляется самый важный ее элемент – игрок.

К вопросу науки генетики...

Итак, UFO: Aftershock. Продолжение UFO: Aftermath. Что логично и закономерно, созданное с использованием того же самого движка и тех же самых идей. Не самый плохой старт для проекта, предшественник которого был вполне успешен. Если рассматривать графическую составляющую игры, можно прийти к выводу, что она несколько устарела. Все-таки Warhammer 40.000: Dawn of War в свое время установил планку уровня, до которой UFO пока не дотягивает. Впрочем, все выглядит довольно пристойно и глаз не режет. Картинка вполне приятная, и своей четверки вполне заслуживает. Модели людей, оружия и снаряжения прорисованы весьма неплохо, особенно радуют некоторые мирные жители – типичные армяне с рынка, так и ждешь, что сейчас скажет «Ара, купи арбуз, да?». Опять же, очень радует геосфера – вся такая зелено-голубая, ничуть не мрачная. Смотришь – душа радуется.

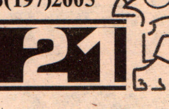
Звук, к сожалению, подкачал. Дело даже не в качестве, а в выраженности эффектов – незаметные они какие-то. Зато озвучка громкая и качественная. Не то, чтобы было совсем уж идеально, но гораздо лучше, чем в UFO: Aftermath. Да и фразы куда более осмысленные, чем в предшественнике.

С другой стороны, старый движок местами так и прет. Особенно это касается модуля расчета маршрутов и искусственного интеллекта. То, что бойцы – тупые еще можно пережить, а вот то, что они тупые настолько, что периодически застревают в коридорах – уже сложнее. Впрочем, грамотный пастух способен провести по узенькому мостику над ущельем не одно стадо баранов. Особенно, если стада знакомые. Так что если вам случилось в свое время поиграть в UFO: Aftermath, то здесь вы почувствуете себя в знакомой стихии.

Более чем порадовала система снабжения новоявленной организации по спасению Земли. Как было раньше – взял сектор, получил много оружия. Как сделали теперь – захватил сектор, получил... полтора ствола и один патрон. Насчет патрона утрирую, конечно.

Поэтому оружие, снаряжение и прочие жизненно важные предметы приходится производить самостоятельно. А на это, в свою очередь, требуются ресурсы. А на то, чтобы добыть ресурсы, требуются другие ресурсы. В свою очередь, чтобы добыть другие ресурсы, необходи-





мы первые пополам с третьими. Еще не запутались? Я, признаться, поначалу запутался. Вывод – экономическая модель выполнена на высоком уровне.

Нет, серьезно – экономическая модель очень даже радует. Интересно, довольно доступно, насыщенно. Система производства всего и вся – отдельная песня. После изоляции, человечество утратило технологии производства оружия и средств защиты. Оно и понятно – эвакуация была спешной. И теперь приходится на основе попавших в руки единиц вооружения создавать проекты оружия заново. То есть цикл производства, допустим, автомата Калашникова таков: нашел на поле боя автомат, привез на базу, исследовал устройство; произвел нужное количество единиц. А чтобы жизнь малиной не казалась, патроны для этого дела тоже нужно производить. Причем на другом заводе. Завод, что логично, перед этим тоже нужно «изобрести» и построить. И для производства дополнительного снаряжения вроде оптических прицелов, подствольных гранатометов, глушителей и прочего – аналогичный цикл. То же самое, кстати, и с исследованиями – под каждую область требуется своя лаборатория. Получается, что для производства функционирующего огнестрельного оружия необходимо построить три здания: оружейную лабораторию, завод по производству огнестрельного вооружения и завод взрывчатых веществ. Все бы ничего, но пространство одной базы ограничено максимум пятью зданиями. Причем, как в мультике про поросенка Фунтика, «Меньше – можно, больше – ни-ни». С базами все тоже весело и интересно. Мало захватить место под базу – ее нужно соединить транспортным маршрутом с основной базой. А на поддержание транспортного маршрута... правильно, требуются ресурсы. Которых не хватает. Вот и приходится изображать из себя министра народного хозяйства в то время, когда с востока наседают культисты, с запада бычат киборги, а прямо здесь, под окном, проявляют недовольство люди. Да еще и какой-то управляемый объект приближается к планете. Скучать не приходится. Особенно, если сглупить в самом начале, когда нет возможности производить вооружения. Так получилось у меня. В результате отряд, израсходовав изначальное количество батарей к лазерному вооружению, неделю сидел на базе, пропуская задания, в ожидании окончания исследований и производства пистолетов и боеприпасов.

Что касается упомянутых выше группировок, то с ними все логично. Как уже было замечено, большая часть земного населения вымерла или мутировала. Фауна в привычном для нас виде мутировала абсолютно вся, превратившись в крайне опасных для жизни монстров. Впрочем, не о них разговор... Так вот, в мире существуют четыре группировки выживших: люди – местная «чистая раса», дер фашистен унд нацистен, киборги – правильные техногенные парни, живущие по принципу «киберпанк уже здесь», псионики – местная разновидность то ли психов, то ли магов, то ли тех и других сразу, и культисты –моральные уроды, основавшие псевдорелигию и поклоняющиеся пришельцам. Дружить со всеми, разумеется, не получается. Поэтому приходится дружить с теми, с кем можем. Ибо без народной поддержки жить плохо, скучно, голодно и, что самое главное, недолго. Дружба в подобном, весьма напоминающем Fallout, мире просто так не дается. «Ты мне помог – я тебе помогу. Только, уж извини, ты первый». Каждая группировка – исключая культистов, которые переговоров не ведут, а сразу атакуют, по крайней мере, поначалу – периодически требует любви и ласки. В смысле – военной поддержки. И тут уж приходится решать – либо портить отношения, либо тратить время, боеприпасы и рисковать жизнью. Впрочем, правильные военные предпочитают второй вариант. Потому что за помощь группировки соглашаются поделиться ресурсами, предоставить рекрутов и выдать важную информацию. Вот такая получается дружба народов.

"Das ist mein leben, das ist mein reich, das ist mein krieg"

К вопросу боевой части подходить будем исключительно с позиций сравнения. Сравнения с предшественником. Заметных изменений тактический режим не претерпел, однако мелочей здесь столько, что иногда начинает казаться – бой перекроили полностью. Итак, что получается: раньше бойцы могли стрелять «сквозь» своих. Теперь не могут. С одной стороны, логично. С другой – добавляет игроку проблем. Однако, если вы считаете, что я позиционирую это, как минус, то вы сильно ошибаетесь. Потому что картину солдата, стреляющего из многоствольного пулемета сквозь стоящего в полуметре перед ним товарища, иначе, как маразматичной я назвать не могу. Поэтому, теперь извольте обеспечивать бойцам нормальную линию огня. Кстати, если боец находится на линии огня однополчанина лишь частично, то попасть по нему тоже вполне вероятно. И это – очень хорошо. Ибо «Diablo» на пятерых (именно столько солдат может быть в отряде изначально) мы не заказывали.



Продолжая разговор, коснемся поля зрения подопечных. Раньше в статичном состоянии оно было равно 360 градусам, то есть полной сфере. Видимо, разработчики слишком буквально когда-то поняли фразу «задницей чую». Теперь и этот бред решили убрать, ограничив борцов с инопланетной угрозой нормальной конической зоной видимости. Вроде бы всего две мелочи, а как они влияют на игровой процесс и баланс...

Довольно много изменений связано с оружием и его воздействием на окружающих. Теперь пристрелить ближнего своего можно разными видами боеприпасов, одиночными выстрелами или очередями, прицельным выстрелом или навскидку.

Стоит, кстати, отметить нормальную энциклопедию оружия, снаряжения, противников и событий. В отличие от абсолютно неудобного варианта из Aftermath, нам предлагают нечто весьма похожее на уфопедию из X-Com, что не может не радовать. Кстати о первом X-Com'е – дерево исследований также стало очень похоже на то, которое мы впервые увидели одиннадцать лет назад.



Дас подведение дер итогов

Игра UFO: Aftershock оставляет крайне благоприятное впечатление. Напоминает встречу со старым другом, которого не видел много лет. Мы долго ждали достойного продолжателя дела X-Com. Мы его дождались. Может быть, игра не станет таким же столпом жанра, как Enemy Unknown. Может быть, она не будет такой же популярной. Может быть, через год ее забудут. Но те, кто когда-то раздавал добрых пинков сектоидам в разрешении 320x200 и шестнадцати цветах, вряд ли смогут забыть эту игру. Просто потому, что она безумно похожа на то, чего мы хотели в течение долгого десятка лет. Игра, пробудившая чувство ностальгии в ветеранах взятия Цидонии. Игра, подарившая встречу с детством. Игра, показавшая – да, X-Com жив.

А также игра, мир которой до боли напоминает мир Fallout. Мы долго ждали хорошего последователя Fallout. Быть может, это не совсем он. Но эта игра – проект, сумевший объединить в себе две поистине великие игры, которые стоят в основании целых жанров. И за одно это игра достойна восхищения и уважения. Спасибо, Altar Interactive.

Майор ШПИЛЕР

ПРОКЛЯТЬЕ МЕРТВОГО ЯЗЫКА

«Daemonica: Зов Смерти»

RPG – один из самых затягивающих игровых жанров. Однако, что и спорить, сам факт существования Diablo, Готики, Sacred'а в зародыше убивает любые стремления разработчиков добраться до той недостижимой планки, которую установили эти игровые монстры. Тем не менее, игры продолжают выходить, геймеры в предвкушении скупают диски, и вот совсем недавно компания «Акелла» локализовала «увлекательную RPG от студии Cinemax». Насколько игра оправдывает ожидания, и что она из себя представляет на самом деле, нам сейчас предстоит разобраться

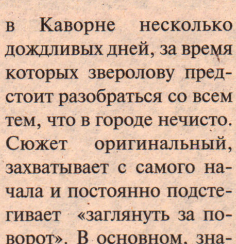
НАША СПРАВКА:
Разработчик: *RA Images и Cinemax,* ***Издатель в России:*** *Акелла,* ***Жанр игры:*** *Adventure/3D/RPG* ***Дата выхода:*** *18.08.2005,* ***Требования:*** *Windows 98SE/ME/2000/XP; Pentium III 1000 МГц; 256 Мб RAM;3D-видеокарта (уровня GeForce2 и выше) 64 Мб; DirectX 9c; 1,1 Гб свободного места на жестком диске; 24x CD-ROM; клавиатура; мышь.*

Действие «Daemonica» разворачивается в мрачном Средневековье. Во времена Столетней войны, непримиримого противостояния между Англией и Францией, народных буйств и карательных экспедиций духовенства, в мире появляется нечто, никак не должное видеть солнечный свет. Непростая задача избавить стонущую от напасти Англию возложена на плечи незаурядной личности – Николаса Фэрпойнта, честного, удалого, но скрытного малого.

Рожденный в 1324 году от корыстного брака Роджера Мортимера и Изабеллы Французской, Джон Мортимер никогда не простил своему отцу предательского убийства английского монарха Эдуарда II. Считая себя должником королевской семьи, под чужим именем молодой Джон вступает в ряды английской гвардии. В кровавой битве при Креси он своим телом заслоняет наследника престола Черного Принца, и, балансируя на грани жизни и смерти, выживает. Вероятно, только лишь для того, чтобы и дальше страдать за людей. Очистив совесть, искупив долг семьи и потеряв цель жизни, солдат Туманного Альбиона отправляется в Лондон, чтобы там встретить свою судьбу. Фатум сводит Джона с Клэрис, ведьмой. С момента этой встречи его жизнь наполняется новым смыслом: отныне Николай Фэрпойнт, урожденный Мортимер, превращается в зверолова. Гонимый церковью, осуждаемый людьми, презираемый даже животными, он вершит свое темное смутное дело во имя добра. Лишь для того, чтобы получить в ответ злость, непонимание и насмешку. Лишь для того, чтобы сдержать слово, данной любимой женщине...

Нелегкое призвание забрасывает Николаса в самые отдаленные уголки средневековой Англии: его место – везде и всюду, где случается кровавое убийство, странная случайность, жестокое преступление. Звероловы первыми узнали об угрозе, нависшей над миром. В недрах Склепа Забвения давно закопошились непримиримые враги человечества, коварные твари, способные ввергнуть в безумие всю страну. Призванный мэром провинциального городишки Каворна расследовать удивительное исчезновение семейной пары, Николас обнаруживает зверски убитую девушку, ни за что повешенного гробовщика, озлобленных стражников и бесконечно сорящиеся власти... Выяснить причины вымирания грязного городишки, разобраться с неведомыми темными силами и установить справедливость – вот запутанная головоломка, предстающая перед игроком в самом начале прохождения.





Вместе с Николасом игроку предстоит провести в Каворне несколько дождливых дней, за время которых зверолову предстоит разобраться со всем тем, что в городе нечисто. Сюжет оригинальный, захватывает с самого начала и постоянно подстегивает «заглянуть за поворот». В основном, значимую долю игрового процесса занимает зельеварение, сбор трав, кореньев и допрос предполагаемой жертвы. Не всегда подобное колдовство завершается успешно, но неизменно отнимает много сил и времени. Хранители древних традиций, звероловы жестоко расплачиваются за свое спасительное умение...

Волею судьбы, Николас Фэрпойнт принадлежит к особому виду колдунов-следопытов (магов, ведьм – точной классификации они не подлежат), способных вызывать души давно умерших людей. Это оригинальное умение персонажа, еще не растиражированное по всем возможным игровым жанрам, добавляет свою изюминку в игровой процесс. Согласно легенде, звероловы хранят многие утраченные людьми знания, но отнюдь не спешат ими делиться. Одна из таких тайн – древний, забытый язык Демоника, к которому восходят все языки человечества. Именно на нем общались первые люди с демонами, помогавшими человечеству расселяться по миру. Звероловы передают из уст в уста непонятные посторонним молитвы, обрывки фраз и заклинаний, умелое использование которых приводит к поистине невероятным результатам. С помощью настоек и зелий, приготовленных по старинным рецептам, склоняясь над бездыханным трупом в закрытом подземелье, опытный зверолов способен выяснить у усопшего полезные в расследовании сведения.

Итак, людской мир делится на две половины – смертных и мертвых, разделяемые Храмом Жертвоприношения. Звероловы, способные под действием дурмана покидать свое тело, отдаются на волю демона Дан-эн-няна. Принося себя в жертву, колдун ублажает непокладистого слугу смерти и тем самым получает шанс поговорить с давно умершим. Зачастую, невинная жертва может рассказать много интересного. Однако неудачников ждет смерть. Есть и второй демон, Маргет-эн-Денст, способный оживлять убиенных людишек, но его сила слишком мощна и опасна для простого зверолова. Осторожные маги редко пользуются его помощью. Вызов, допрос, расследование, изобличение преступника – такова суровая жизненная правда рядо-

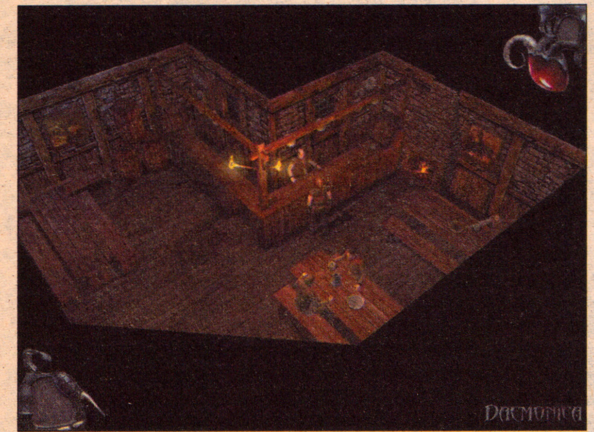






вого зверолова. Нередко опустошенный, истерзанный и обессиленный маг вынужден неделями отлеживаться у себя в подвале. Здесь ему необходим отдых, покой и тишина. Однако Николас вынужден на своем горьком опыте убеждаться, что нечасто в последнее время судьба преподносит такие подарки...

В основном, его удел – одиночество, промозглый ливень и плотный капюшон. Серьезный подход разработчиков к созданию игры виден уже с первых же шагов по топкой глинистой почве деревенского захолустья. Мультимедиа в игре хорошая, до мелочей продуманная и выверенная. Да, построек в городке немного, да и зайти получается отнюдь не в каждую, но дождь, хлещущий на экране, вскоре, кажется, начинает капать с потолка в комнате. А уж при появлении серокрылого Дан-эн-няна, в отдаленных углах квартиры вообще начинает клубиться кладбищенский туман...



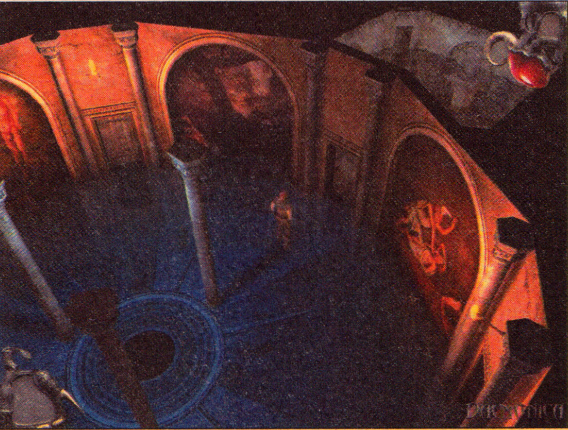
Интерфейс самый что ни на есть RPG-шный. Он стандартен и прост, однако старания создателей разнообразить его вряд ли можно назвать успешными: жизненный сосуд, закрученный в виде причудливого завитка в верхнем правом углу экрана, не всегда сопутствует хорошей видимости. Инвентарю, активным предметам и компасу отведен вместительный левый нижний угол, стильно украшенный обглоданными бивнями и изогнутыми костями неизвестных науке тварей. Правда, огорчает отсутствие столь привычного в подобных играх экрана экипировки и дерева умений. Герою доступен только меч без указания наносимого урона и одно-единственное умение смешивания трав, о котором мы поговорим позже. К сожалению, такой подход перечеркивает львиную долю возложенных на RPG надежд: любовная починка выщербленного меча и протирка забрызганных вражьей кровью лат так и остаются на уровне заоблачной мечты...

Указатель мыши выполнен в виде каких-то прямо-таки хирургических щипцов, в месте соединения которых обычно стоит условное обозначения выбранного действия. Скажем, при указании на горожанина в кружочке появится изображение губ, а при наведении на топкое болото курсор окрасится в предостерегающий красный.

Персонажей же, с которыми можно поговорить, в игре пруд пруди. Причем это не просто созданные «для галочки» горожане и стражники, тупо долдонящие какое-нибудь «угу...», а продуманные и проработанные герои. Кроме того, удивляет и радует обилие текстов. При довольно крупном размере окошка для разговора, реплика собеседника может растянуться и на три, и на четыре таких экрана. Однако монологи эти информативные, полные домыслов и неявных подозрений. Высокое качество звука, выразительное чтение актеров и взаимосвязанный текст только способствует их напряженному прослушиванию. Обилие историй, секретов, недоговорок, просьб, советов и возмущений создает постоянно колышущуюся картину живого мира, подернутого пеленой загадки и приправленного тайной.

Таким образом, уже после десятиминутного нахождения в Каворне, в дневнике, исправно ведомом Николасом, появляется количество нерешенных проблем, какое и за все прохождение Diablo не возникало. Да и задачи эти отнюдь не из легких. Кузнец ненавязчиво просит найти потерянный ключ, стражнику надо принести воды, у мэра вытребовать разрешение выйти за город... да и о своих корыстных целях не забыть! Для выполнения поручений придется не только побегать по карте, но еще и поработать головой: сообразительность в игре совсем не лишняя. Элементов квеста становится все больше и больше, и, хоть до загадок прославленного Mist'а игре и далеко, любителям адвенчурного жанра, несомненно, понравится. А вот от анонсированной Акеллой RPG, к сожалению, остается все меньше и меньше...

Мир Daemonic'и, хоть и не сравнится с бескрайней картой того же Sacred'а, все же велик. Не стоит обольщаться, посмотрев на карту местности в самом начале игры: ей свойственно расширяться. И вот тут – большое спасибо разработчикам! – игроков ждет очень приятный сюрприз. Бороздить одинокие просторы бескрайних дождливых равнин нам больше не придется. Отныне на карте обозначаются все хоть сколько-нибудь важные моменты игры, и теперь попасть, куда душа пожелает, можно не затрудняя себя длительным марш-броском через всю страну, а всего с помощью мимолетного щелчка клавиши и клика мыши. По мере прохождения карта будет обновляться, и постепенно на ней появится все больше и больше точек-маячков, символизирующих то или иное здание.



Единственное, чем немного напрягает данный подход, это все глубже закрадывающееся в душу подозрение. Покорение близлежащих равнин всегда означало кровавое месиво, толпы врагов, массу опыта и долгожданное появление новых навыков и повышения уровня. Однако... ничего подобного в игре нет. На этом, как ни печально, последние сладкие ароматы хорошей RPG испаряются куда-то ввысь, заменяясь суровым холодным дождем и удрученным хлопаньем под ногами. Хлюпать, как ни прискорбно, можно сколько угодно, потому что ни один затерявшийся гоблин на вас не нападет. Враги вообще вид вымирающий, и, если не считать исключительно редких моментов, можно сказать, что сражений, как таковых, в игре и нет...

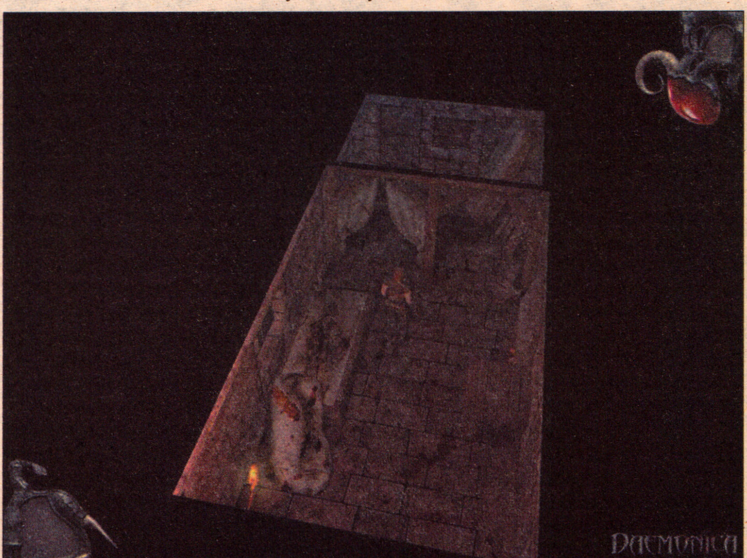
То же самое относится и к графе «уникальные характеристики персонажей». Если не считать оригинального процесса зельеварения и урока фехтования (сомнительной полезности), который может дать кузнец, то на этом заканчивается все древо умений. Впрочем, «развитых систем алхимии и магии» в игре тоже нет... Варка зелий производится путем разнообразного смешивания шести различных видов трав, предварительно собранных в окрестностях Каворна. Кстати, по названию травы можно легко догадаться о месте ее произрастания. А зелий в игре немного, при этом постоянно востребован только раствор для вызова демона «душегуб» и два зелья, восстанавливающие здоровье, а остальные настойки нужны в игре пару раз.

Ну не RPG это, что поделать! Да и за action, как написано на коробке, игру не примешь. Перед нами – хороший квест, качественный продуманный. Полное его прохождение занимает около 12 напряженных часов. Да, для хорошего квеста – не очень много. Однако если принять во внимание красивую графику, оригинальный сюжет, удобный интерфейс, много интересных возможностей и нелинейную концовку, то в сумме получается очень даже неплохо.

Кстати, пара слов о нелинейной концовке. Эпидемия нелинейности давно уже охватила почти всех создателей игр, но зачастую обещание ветвящегося сюжета так и остается несбыточным обетом. Однако Cinemax не стала кормить заждавшихся геймеров пустыми посулами, и концовка теперь действительно зависит от вашей решительности и сообразительности. И хотя «нелинейность» выражена только изменением текста, начитанного при показе финального ролика, это уже кое-что.

В итоге, несмотря на лишь частичное попадание элементов action'а и RPG в огромную кастрюлю квеста, игра вышла солидная, хотя и коротковатая для получившегося жанра. Зря «Акелла» боится анонсировать квесты – жаждущие битвы фанаты меча и топора вряд ли обрадуются, потратив деньги на два диска с неторопливой бродилкой. Да и вообще, у Daemonic'и, вероятно, большое будущее среди любителей тайн и загадок. Поиграть в «Зов смерти» стоит, потому что хорошие игры встречаются в последнее время также нечасто, как правдивые люди во времена далекой средневековой Англии... Впору вызывать зверолова...

Алена ЕРМИЛОВА



УМНОЖАЕМ НА 16

Со времени появления чипсета nForce 4 SLI прошло уже больше года. За это время он стал настолько популярен, что сейчас чуть ли не каждый второй высокопроизводительный компьютер собирается на данном чипсете. Повторяя успех предыдущего nForce2, он движется по тому же пути развития. К примеру, после триумфа на рынке nForce2, спустя некоторое время была выпущена его модернизированная модель nForce2 Ultra400 (надо сказать, что и для nForce 4 выходила Ultra версия, но она не имела поддержки SLI, поэтому мы её в расчёт не берём.). Она незначительно отличалась от своего предшественника, но факт остаётся фактом, модернизация имела место.

С точки зрения маркетинга – это удачный ход, добавление пары нужных функций к популярному продукту всегда вызывает к нему ещё больший интерес со стороны покупателей. Вот и на этот раз nVidia решила не отходить от уже проработанной стратегии и представила модернизированную версию чипсета nForce 4 SLI. К названию добавили лишь приписку X16. Эта приписка означает, что новый чипсет, в отличие от своего предшественника, поддерживает технологию SLI не по старой схеме, когда при установке двух видеокарт оба разъёма PCI Express переключались в режим X8. Новый чипсет работает по новой схеме, принцип работы которой заключается в том, что когда две видеокарты устанавливаются парно, шина PCI Express не теряет в пропускной способности, то есть остаётся прежней X16, как если бы была установлена всего одна видеокарта. На практике это должно означать, что пропускная способность шины повысится, а значит и скорость обмена данными между процессором, памятью и видеокартой вырастет. В свете последних событий (выход видеокарт нового поколения) это преимущество выглядит не таким уж и бесполезным. В любом случае, для того, чтобы убедиться в преимуществе такой схемы, её нужно как следует протестировать при максимальной нагрузке. Среди других нововведений nForce4 SLI X16 стоит отметить поддержку дисковых массивов RAID 5, но это вряд ли будет интересно для рядового пользователя.

Одной из первых материнских плат на основе nForce4 SLI X16, стала Deluxe-версия ASUS A8N32-SLI, предназначенная для процессоров AMD Athlon 64 (Socket 939). Именно её мы и взяли на тестирование. В качестве продукции ASUS сомневаться не приходится, поэтому можно сразу сказать, что тестирование данной материнской платы должно показать один из лучших результатов для чипсета nForce4 SLI X16, как это было со всеми предыдущими моделями материнских плат от этого производителя. Потом уже можно будет сравнивать производительность других материнских плат с данной моделью, как с эталоном. Конечно, говорить об этом заранее немного не разумно, но кредит доверия к продукции ASUS очень высок.

УПАКОВКА

Материнская плата ASUS A8N32-SLI Deluxe имеет очень хорошую комплектацию. Этим то собственно и отличаются Deluxe-продукты от обычных. К сожалению, нам на тестирование достался опытный образец данной материнской платы, а это в первую очередь означает то, что она была не в коробке, а в обычном антистатическом пакете. Зато все необходимые причиндалы шли вместе с платой в комплекте. Помимо обычных IDE-шлейфов, в упаковке были обнаружены SATA кабели, парочка планок на заднюю стенку с разъёмами USB 2.0 и IEEE1394, компакт-диски с программным обеспечением, руководство пользователя, металлическая защитная планка и дискета с драйверами.

Шлёйфы IDE используются для подключения жёстких дисков и оптических проводов, наличие их в комплекте является стандартным явлением. Кабели Serial ATA используются для подключения жёстких дисков нового поколения, за счёт небольшой толщины эти кабели значительно улучшают вентиляцию внутри корпуса. На дополнительных планках выведены те порты, которые не поместились на материнской плате. Компакт-диски всё также забиты не очень нужными программами: nTune Lite (утилита для разгона видеокарт), ASUS Ai Buster (утилита для поднятия рабочей частоты процессора), PC Probe II (утилита для мониторинга работы материнской платы). Также на дисках можно найти полный список драйверов для данной материнской платы. Руководство пользователя стандартное для ASUS с описанием всех особенностей платы, а также с частичным описанием некоторого программного обеспечения от ASUS. Защитная планка устанавливается на заднюю стенку компьютера, закрывая пустое пространство вокруг портов. Дискетка без опознавательных знаков поначалу показалась несколько странной, но после проверки её содержимого оказалось, что на ней записаны драйвера для встроенного в плату RAID-контроллера.

В целом комплектация очень неплохая, особенно учитывая тот факт, что образец платы – опытный. Жаль, только, что саму коробку увидеть не удалось. Стоит также отметить, что возможно комплектация ASUS A8N32-SLI Deluxe, предназначенной для широкой продажи, будет несколько богаче.

ВНЕШНИЙ ВИД И ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУКЦИИ

Данная плата собранна на основе текстолита чёрного цвета, что свойственно некоторым платам от ASUS, вспомним, хотя бы, легендарный «Black Pearl». Плата ASUS A8N32-SLI Deluxe имеет стандартный форм-фактор ATX и, соответственно, предназначена для установки только в стандартные компьютерные корпуса. Особой гордостью ASUS A8N32 можно считать установленную на ней хитрую систему охлаждения. Видимо ASUS решила окончательно отойти от активного охлаждения и поэтому установила на данную плату целую систему медных патрубков с радиаторами. Нам уже приходилось встречаться с подобными системами на видеокартах, но на материнской плате такое чудо приходится видеть впервые. А суть работы этого охлаждения проста. Небольшой медный радиатор установлен на северном мосту nForce SPP 100, от него отходит медная трубка до южного моста (чипсета) nForce4 SLI X16, после чего трубка заходит за процессорное гнездо, где находится массивный медный радиатор. Тепло, получаемое от обоих мостов, передается на радиатор, откуда уже выводится внутрь корпуса и выгоняется наружу корпусными кулерами. Кстати, чуть было не забыл. Дело в том, что в комплекте с ASUS A8N32-SLI Deluxe идёт ещё небольшой кулер в пластмассовом боксе, который как раз надевается на медный радиатор. Видимо, он предусмотрен как раз для экстренных случаев, когда материнская плата и другие компоненты системы подвергаются разгону. Ещё один радиатор, но уже алюминиевый, установлен рядом с конденсаторами, скорее всего он отвечает за охлаждение схемы питания данной платы. Что касается самого процессорного гнезда (socket 939), то оно окружено пластмассовым ограждением, в которое должно упираться основание кулера. И, что самое удивительное, при установке массивного кулера Zalman 7700 AlCu никаких проблем не возникло, хотя по началу казалось, что медная трубка системы охлаждения, проходящая рядом с процессорным гнездом, упрётся прямо в рёбра кулера. Но такой проблемы не возникло, что говорит о хорошо продуманной конструкции ASUS A8N32-SLI.

Для памяти на плате отведено четыре DDR-разъём, поддерживается и двухканальный доступ к памяти DR266/333/400. Максимально на данную плату можно установить четыре гигабайта оперативки. Общение между основными компонентами платы происходит по шине HyperTransport, максимальная пропускная способность которой достигает восьми гигабайт в секунду.

Для карт расширения на ASUS A8N32-SLI имеется один разъём PCI Express X4 и три обычных PCI-разъёма. Под видеокарты отведено два PCI-Express X16. Причём расположены они на достаточно большом расстоянии друг от друга. Скорее всего, это сделано для лучшей циркуляции холодного воздуха.

Как и полагается современной материнской плате, ASUS A8N32-SLI имеет большое количество интегрированных устройств. Первой стоит отметить встроенную 8-канальную звуковую карту Realtek 850. Она обладает всеми портами, в том числе оптическим TOS-link для подключения к внешнему цифровому ресиверу. Далее по списку идёт встроенный RAID-контроллер (чип Silicon Image 3132) который теперь поддерживает больше схем подключения (0, 1, 0+1, 5). Также материнская плата ASUS A8N32-SLI оснащена сразу двумя сетевыми картами 10/100/1000 Mbit. Добавим сюда ещё IEEE1394 контроллер от Texas Instruments.

В итоге получаем очень хорошо оснащённую материнскую плату с продуманной системой охлаждения. Ещё раз на собственном опыте убеждаемся, что Deluxe-продукты от ASUS действительно очень хороши и продуманны.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Для сравнительного тестирования материнских плат использовался компьютер на базе процессора AMD 64+ 3000+ (Socket 939) с 2 гигабайтами оперативной памяти Corsair. В корпус поочерёдно устанавливались следующие платы: ASUS A8N32-SLI Deluxe (чипсет nForce4 SLI X16) и DFI lanparty UT nF4 (чипсет nForce4 SLI). В качестве тестовых приложений использовались: SiSoft Sandra 2005 Memory Bandwidht, 3DMark 2005. Для того чтобы измерить производительность в игровых приложениях использовались: Doom3, Half-Life 2: Lost Coast. Также измерялась производительность в SLI-режиме подключения двух видеокарт GeForce 7800GTX с целью выявить прирост скорости при использовании режима SLI X16. Все игровые тесты производились с выкрученны-

ми на максимум настройками при разрешении 1600x1200.

SiSoft Sandra 2005 Memory Bandwidht
Этот тест измеряет скорость работы с оперативной памятью.

ASUS A8N32-SLI Deluxe – 6066 очков
DFI lanparty UT nF4 – 6087 очков

Удивительно, но ASUS A8N32 проигрывает DFI, собранной не на модернизированном nForce4. В данном тесте преимущество в 20 очков, можно списать на погрешность. Но даже при одинаковых результатах получается, что прогресса никакого. Видимо, основной упор при создании нового чипсета делался именно на пропускную способность PCI-Express шины.

3DMark 2005
Популярнейший пакет синтетических тестов измеряет производительность системы при работе с приложениями поддерживающими DirectX 9.0c.

ASUS A8N32-SLI Deluxe – 6163 очков
DFI lanparty UT nF4 – 6149 очков

В данном тесте не учитывалась производительность видеокарты. Поэтому в разрешении 640x480 мы получили следующие результат:



6163 очка для ASUS A8N32-SLI. Неплохо, на 20 очков опережает конкурента, скорее всего тоже погрешность тестирования. Мы уже точно можем убедиться в том, что производительность модернизированного чипа nForce4 практически не отличается от обычного.

Doom3
Одна из самых графически навороченных и ресурсоёмких игр на сегодняшний день. Оптимизирована под видеокарты nVidia.

ASUS A8N32-SLI Deluxe (SLI) – 179 Fps
DFI lanparty UT nF4 (SLI) – 177 Fps

При максимальных настройках, очень хорошие результаты у обеих плат. Но ASUS A8N32-SLI обгоняет оппонента всего на 2 кадра в секунду, что даже нельзя назвать преимуществом. Новая технология явно не преуспела в современных играх.

Half-Life 2: Lost Coast
По сути, это всего лишь один уровень, построенный на «движке» Half-Life 2. Но зато – какой уровень, все графические эффекты собраны здесь, графика практически фотореалистична, особенно это заметно в высоких разрешениях.

ASUS A8N32-SLI Deluxe (SLI) – 78 Fps
DFI lanparty UT nF4 (SLI) – 75 Fps

Сложнейший графический тест – Half-Life 2: Lost Coast позволяет выжать из современных компьютеров максимум производительности. В нашем случае результаты колебались в пределах 70-80 кадров в секунду. И опять преимущество ASUS A8N32-SLI Deluxe оказалось очень небольшим.

ИТОГ
Очередная качественная материнская плата от ASUS. Обладая отличной комплектацией, продуманной конструкцией она станет отличным выбором для тех, кто решил приобрести надёжный и многофункциональный компьютер, и при этом не стеснен в денежных средствах. К сожалению, применение технологии SLI X16 в современных играх не даёт видимых результатов, быть может в будущем ситуация изменится. Учитывая высокую стоимость (около 250 долларов США) ASUS A8N32-SLI Deluxe вряд ли подойдёт среднестатистическому пользователю. Да и к тому же возможности модернизированного чипсета nForce4 SLI X16 проявляются только при использовании одновременно двух видеокарт, что само по себе является далеко не дешевым решением.

Все свое носи с собой

Пространства на жёстком диске никогда не бывает много - это факт! Проблему нехватки свободного места можно решить несколькими способами. Первый и самый экономичный, просто взять и стереть парочку уже просмотренных фильмов или стереть несколько гигабайт уже надоевшей музыки. Но нет, это кажется слишком экстремальным. У всех людей, так или иначе, проявляется так называемое собирательство. Вот и получается, что вроде и не нужен тебе этот фильм, а удалять его жалко. В таких случаях покупается ещё один жёсткий диск и тогда эта проблема решается ещё на некоторое время. А что делать, если нужные данные должны быть всегда с собой?



Ну, например, нужно перенести большой объём информации из дома на работу или наоборот. Можно конечно воспользоваться болванками типа DVD-RW, но мы уже знаем, что ресурс таких болванок очень ограничен. Тем более, далеко не у всех имеется привод для записи DVD. Вот как раз для этого выпускаются переносные жесткие диски. Они удобны за счёт того, что по сравнению со стандартными винчестерами имеют компактные размеры и в любое время могут быть отключены от компьютера. При этом, объёмы переносных винчестеров уже сейчас достигают 120 гигабайт для компактных моделей 2,5» и 400 гигабайт для переносных винчестеров стандартного размера 3,5».
Одним из представителей компактных винчестеров является Apricorn Ez Bus 20Gb. Помимо компактных габаритов, данная модель имеет много интересных особенностей. Именно поэтому данный девайс был взят нами на тестирование.

МАЛ ДА УДАЛ

Несмотря на скромные габариты, Apricorn Ez Bus 20Gb упакован в большую коробку щедро украшенную иллюстрациями. Внутри коробки, помимо самого жёсткого диска, были обнаружены следующие вещи: чехол, компакт-диск, USB-кабель для подключения к компьютеру, USB-кабель для питания, руководство пользователя и конверт.
Чехол, идущий в комплекте, идеально подходит не только для самого Apricorn Ez Bus, но и для кабелей, что очень удобно. Сам чехол сшит из плотной ткани чёрного цвета, которая не боится влаги, так что под дождём жёсткому диску в таком чехле ничего не угрожает. Кабель для подключения к компьютеру имеет стандартный интерфейс USB. Второй USB-кабель нужен только для того, чтобы подавать дополнительное питание на жёсткий диск. Видимо, стандартного напряжения через один USB ему явно не хватает. С одной стороны это очень удобно, не нужно постоянно таскать с собой тяжеленный блок питания, которым обычно комплектуются устройства типа Flexi-drive (переносные контейнеры для



стандартных винчестеров). С другой стороны, далеко не на каждом компьютере найдётся два свободных USB-порта, особенно это касается ноутбуков. Да и дополнительное питание, которое «скушает» Apricorn Ez Bus 20Gb, тоже негативно отразится на ёмкости аккумулятора ноутбука. В общем, каждый в соответствии со своими потребностями может сделать вывод, рационально такое подключение или нет.
Интересно, зачем Apricorn Ez Bus столько электроэнергии? Обычно компактные, переносные винчестеры запитываются от одного USB-порта, через него же и передаётся информация. Вскрытие корпуса Apricorn Ez Bus показало, что внутри у данного девайса находится самый, что ни на есть обычный жёсткий диск от ноутбука. Через USB 2.0 контроллер, расположенный в задней части контейнера, он подключается к компьютеру, оттуда же и берёт питание. Теперь понятно, кто потребляет так много энергии. К сожалению, идентифицировать производителя жёсткого диска не удалось, зато удалось выяснить, что скорость вращения шпинделя у него – 4200 оборотов в минуту. Это соответствует скорости средненького винчестера для ноутбука. Среднее время доступа к информации равно 12 ms. Производитель даёт гарантию три года на жёсткий диск, что очень неплохо для переносного устройства.
На компакт-диске, идущем в комплекте с Apricorn Ez Bus 20Gb, записаны драйвера для Windows 98 и парочка очень интересных программ EZ Gig II Backup и Disaster Recovery Utility for Windows. Первая нужна для того, чтобы создавать резервные копии настроек операционной системы. Вторая программа позволяет полностью снимать образ системы и записывать его на винчестер. Так что, если произойдет внезапный сбой системы, то её можно будет без проблем восстановить с переносного винчестера. Надо сказать, очень удобная «фишка».
Что касается внешнего вида самого Apricorn Ez Bus 20Gb, то с виду он предельно прост. На верхней крышке винчестера расположен LED-индикатор, который показывает, подаётся питание на жёсткий диск или нет. Длина корпуса Apricorn Ez Bus 20Gb не больше 5 сантиметров, а ширина около 2,5 сантиметров. Так что его без проблем можно носить в кармане.

ИЗМЕРЯЕМ СКОРОСТЬ

Для того, чтобы измерить скорость работы Apricorn Ez Bus 20Gb, подключаем его через порт USB 2.0 к нашему тестовому компьютеру. Для сравнения был протестирован винчестер Maxtor SATA 200Gb, установленный внутри компьютера. Измерение скорости передачи данных производилось программой Disk Speed. Для точности измерения измерялась средняя скорость при передаче файла объёмом 4,5 Гигабайт. Результаты Apricorn Ez Bus 20Gb колебались в пределах 25-27 мегабайт в секунду. К примеру, у более скоростного Maxtor SATA 200Gb результат был всего в 2 раза лучше 57-60 мегабайт в секунду. Тестирование показало, что портативный винчестер Apricorn Ez Bus 20Gb имеет очень неплохую скорость. Его вполне можно использовать для переброски и хранения больших файлов.

ИТОГ

Apricorn Ez Bus 20Gb универсален, его можно использовать как дополнительный жёсткий диск для вашего компьютера, так и как объёмный носитель, который за счёт своих компактных размеров можно всегда носить с собой. Есть у этого девайса и недостатки. Самый главный из них – это неудачная схема электропитания. Ещё одним недостатком можно назвать цену – 120 долларов за 20 гигабайтную версию Apricorn Ez Bus.

Материалы для рубрики подготовил Алексей ЮСУПОВ,
dutch@ngs.ru

ШКОЛА ДИВЕРСАНТОВ

Worms 4: Mayhem

В портфеле британской компании Team 17, основанной еще в 1990 году, значится много проектов, но наибольшую известность им принес неподражаемый сериал Worms, в 2003-м перешедший в трехмерное пространство. Не забывают создатели и про обладателей приставок, активно занимаясь портированием своих новых творений, а еще они любят экспериментировать, что можно было наблюдать в прошлогодней Worms Forts, понравившейся не всем из-за концентрации геймплея на строительстве и использовании укреплений. Тем интереснее узнать, что же приготовили авторы к 10-летнему юбилею сериала.

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Team 17 Software.* ***Издатель:*** *Codemasters.* ***Лицензия:*** *Бука.* ***Жанр игры:*** *TBS.* ***Дата выхода:*** *5 августа 2005.* ***Требования:*** *P3-800, 256MB RAM, 32MB 3D Card.* ***Рекомендовано:*** *P4-2.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card.*

На этот раз обучающий режим отличается минимализмом и напоминает мини-кампанию. Освоение управления и простейших движений уступило место трем сценариям, в которых необходимо только лишь ликвидировать противников, обделенных интеллектом, вначале даже не сопротивляющихся. Однако тут все же можно ознакомиться с тактикой использования некоторых видов вооружений и опробовать их на практике, а также получить несколько базовых подсказок.

Теперь можно перейти к созданию главных героев - собственной команды, что гораздо забавнее, чем просто довольствоваться уже готовыми составами. На этот раз возможностей в этом плане стало еще больше. Каждому из 6 червяков можно не только задать имя, выбрать речевую палитру, включающую иностранные языки и просто смешной выговор, а так же подобрать внешний вид надгробия умерших, но и определиться со стилем подопечных, для чего предусмотрены как различные шапки (от тюрбана до алого берета) и очки (от монокля до солнцезащитных), так и перчатки (от пиратских до рыцарских). Естественно, что без указания названия и флага тоже не обойтись.

Разработчики настолько отточили свои творческие навыки, что однопользовательский режим с некоторых пор являются одной из сильнейших сторон сериала, а данный случай исключением не является.

В разделе сценариев представлены конкретные короткие задания, проверяющие ваши способности, к примеру, по меткой стрельбе по подвижным целям из ружья, скоростному перемещению по пересеченной местности своим ходом или через перелеты. Здесь можно попытаться даже побить рекорды разработчиков.

Сюжет кампании получился не настолько интересным, как в Worms Forts, где присутствовали очень удачные пародии на мифы и легенды, египетские, древнегреческие и так далее. В данном случае ваша команда приезжает в некий университет, где опытный профессор Червинкль сразу приступает к обучению новобранцев особенностям диверсионных операций. В роли обезличенных противников выступают курсанты соперничающей школы и группа червей, обобщенных под словом «враги».

Позднее появится завязка, из которой прояснятся обстоятельства поломки машины времени, собранной профессором, а его ученикам придется пройти 25 уровней, чтобы в финале вернуться домой.

Все без исключения карты кампании отличаются интересным дизайном и собственной идеей, зачастую кажущейся бессмысленной, как, к примеру, задание ликвидировать линии снабжения оппонентов, взорвав три бульдозера. Поручения предполагают сочетание элементов платформенной аркады, где ваши черви должны добраться до места назначения ползком и прыжками, что-либо собрать или взорвать по дороге при минимальной активности соперников, и сражений, которые бывают масштабными или не очень, когда передвижению вперед пытаются мешать слабые и глупые враги.

Уровень сложности постепенно возрастает, а оппоненты начинают метче стрелять и обладают большим запасом здоровья. Вдобавок, в кампании действуют авторские условия, т.е. на некоторых миссиях начинать приходится с ограниченным боезапасом или вовсе без оружия, которое нужно собирать из ящиков, или же переключение между червями в команде может быть запрещено.

За выполнение каждого задания в небольшом количестве начисляются призовые очки, поступление которых можно увеличить, если попытаться уложиться в отведенный на каждый уровень лимит времени, с чем справятся только самые опытные. Ведь понятно, что, например, пройти прыжками несколько этажей за 45 секунд (или примерно 2 хода) практически невозможно, если, конечно, не обнаружить хорошо спрятанный реактивный ранец для мгновенного взлета.

Авторская задумка состояла в том, что, в любом случае, желающим заполучить максимальные призовые придется переигрывать уровни по несколько раз.

Каждая пройденная карта открывает следующую, а назначение видеороликов, щедро расставленных между миссиями, состоит в обзорной экскурсии по локации, позволяющей заблаговременно увидеть все стратегически важные точки и от души посмеяться, поскольку с чувством юмора у разработчиков все в порядке.



Накопленные очки можно потратить в магазине, где, помимо дополнительных аксессуаров для улучшения внешнего вида вашей команды, есть и более ценные товары, к примеру, секретное оружие, авторские игровые схемы и, конечно же, карты. К сожалению, использованная авторами технология по-прежнему не позволяет генерировать случайную местность с заданными настройками рельефа на манер второго эпизода сериала, поэтому предстоит иметь дело с уже подготовленными ландшафтами. Однако сюрприз заключается в том, что количество призовых за успешное прохождение любого уровня обычно равно той их стоимости, которую надо уплатить, для того чтобы эта карта открылась для свободной игры, поэтому, если вам захочется еще и других бонусов, то придется проявить терпение.

Создавая арсенал Worms 4, авторы решили вернуться к истокам со ставшим классическим набором средств для ликвидации вражеских червей. В списке оружия значатся около трех десятков предметов, где найдутся бейсбольная бита, удар, дробовик, гранаты (обычная и осколочные), овца, старушка, мина, динамитная шашка, молот, самонаводящаяся ракета, базука. В соседней категории присутствуют их более мощные аналоги - супер-овца, банановая бомба и другие. Имеются и более экзотические варианты, к примеру, попытка вызвать наводнение или устроить звездопад, когда один из ваших червей привязывает себя к снаряду фейерверка и с вашей помощью отправляется в стан врага, надеясь ценой собственной жизни нанести весомый ущерб. В лист изначально закрытых вооружений, с которыми можно познакомиться в кампании, попала снайперская винтовка с оптическим прицелом, не наносящая, впрочем, смертельного урона и сравнимая по мощности с базукой, только стрельба из нее осложняется дрожанием червячка, периодически сбивающим прицел в разные стороны. Нашлось тут место и для многим уже знакомой «Святой гранаты».

Практическую пользу несет и десяток предметов экипировки. Парашют и веревка с крюком позволяют заняться альпинизмом, балки в виде платформ - строительством, реактивный ранец - полетами, функция выбора - свободным переключением между участниками команды, а защитное поле

«боевой червяк»

просто представляет собой мыльный пузырь, отражающий в прямом смысле слова вражеские атаки на протяжении нескольких ходов.

В плане тактики изменений немного, поэтому можно либо вести прицельную стрельбу издалека, либо попытаться приблизиться к врагу вплотную и нанести смертельный удар. Для дистанционной атаки можно выбрать бомбардировку, только ее снаряды не всегда попадают в цель и не помогут, если противник прячется под крышей. Искусственный интеллект отличается предсказуемостью поступков, что наблюдалось и раньше. AI, представленный в 3-х основных уровнях сложности, может либо раздражать глупостью, либо поражать мастерством, бросая гранату во впереди стоящий столб так, что рикошетом она отлетит точно вам по голове, где бы вы не находились. Не менее искусно червяки компьютера владеют базукой, предпочитая ее всем прочим видам вооружения, но все-таки изредка они промахиваются из вежливости, пуская ракету на дно или взрывая ее в двух шагах от вас так, что она совсем не причинит повреждений. Хотелось бы, чтобы виртуальный соперник использовал и другие виды оружия, помимо вышеназванных и авиаударов, но это случается очень редко, а уж отправиться собирать ящики AI решается, только если они падают прямо на нос его червячкам.

До 4-х игроков могут состязаться в режиме Hot-seat, а еще имеется возможность сражений через локальную сеть и Интернет, причем, недостаток соперников может восполнить компьютер. Здесь представлены обычный Deathmatch и его разновидность с укреплениями, бои один на один, завоевательные сражения с целью навредить вражеской земле и оборона командной скульптуры с попыткой уничтожить вражеские.

Интерфейс отличают преемственность, удобство и простота, когда задействованы лишь две кнопки мышки и несколько клавиш для осмотра окрестностей и точного прицеливания. Содержимое ящиков можно угадывать по их форме. Так, полезные приспособления лежат в сундуках, а все остальное, кроме аптечек, - в контейнерах. Сложности возникают разве что в связи с управлением камерой, в особенности, при подъемах и спусках, взаимодействуя с лестницами. В этом случае картинка может уткнуться в стену, а главный герой вообще ненадолго пропадает из поля зрения, да и вообще прыжки иногда даются с трудом, а в некоторых объектах можно застрять, но, к счастью, не насовсем. В трофейной комнате будут появляться награды за впечатляющие достижения, если вдруг удастся, например, ликвидировать группу вражеских червей одним взрывом.



Быстрая игра со случайными настройками заинтересует лишь тех, кто опасается дефицита времени, а для всех остальных предусмотрено более детальное определение параметров, совокупность которых получила название игровой схемы. Последняя предполагает определение количества раундов (текущий всегда можно закончить ничьей), время хода и раунда, начальный показатель здоровья, наличие эффекта «внезапной смерти», телепортов, скорость ветра, запал мин, вероятность выпадения ящиков с оружием или прочими предметами, урон от падения и подробный выбор арсенала с указанием количества боеприпасов.

На оружейной фабрике можно создать желаемую пушку (ракетницу, гранату или снаряды бомбардировщика), распределяя ее характеристики. Данный процесс напоминает мини-игру, в которой нельзя допустить превышение указанной мощности, поэтому придется жертвовать ядовитостью снарядов ради бОльшего урона от взрыва и т.д.

Графическое исполнение почти не изменилось со времен Worms 3D и уже начинает постепенно устаревать. Если локации до сих пор кажутся симпатичными, а анимация червей - очень забавной (к тому же они корчат рожицы и разворачиваются лицом к приближающимся соперникам), то спецэффекты оставляют желать лучшего, ведь им очень не хватает зрелищности. Так, взрывы от различных снарядов похожи друг на друга и различаются лишь по объему огненного столпа, сменяющегося тучками с серым дымом. Ландшафт разрушаем лишь частично. В центре главных достопримечательностей лежат 5 красивых и больших карт, выполненных в разной стилистике (арабская, доисторическая, средневековая, Дикий Запад и стройплощадка).

Звуковых эффектов здесь масса, а мычание червячков веселит, хотя некоторым оно не нравится. Музыка включает как специфические треки для некоторых уровней, так и небольшие отрывки, проявляющиеся в ключевые моменты. Мелодии не надоедают, но было бы лучше, если бы на одной карте последовательно звучало несколько треков, а не одинвa.

Учитывая, что людям, занятым в локализации, не пришлось заниматься озвучиванием, странно, что перевод не везде получился удачно, а иногда создается впечатление, что местами эта роль отводилась не человеку, а электронной версии англо-русского словаря. Так, кампания здесь названа малопонятной «историей», а варианты типа нового оружия, обозначенные наречиями «запущено» и «брошено», заставляют некоторое время поразмыслить о смысле этих функций.

На четвертую цифру в названии игра явно не тянет, являясь, скорее, солидным и самостоятельным дополнением к Worms 3D с новыми картами, кампанией, косметическим тюнингом арсенала и расширенными редакторскими возможностями. Авторы признали это сами, установив на свой последний продукт льготную цену, вдвое меньшую, чем обычно запрашивают с покупателей на Западе за новые проекты. Между тем, игра по-прежнему захватывает, что лучше всего прослеживается в режимах мультиплеера, а, значит, ее дух не угас, и потенциал не исчерпан.

Unicorn

Отчего эти птицы на север летят

Холодное небо Заполярья



Знакомство с очередным продуктом в серии «Ил-2 – Забытые сражения – Асы в небе – далее везде» началось традиционно: с обломов и напрягов. Удивительно, но лишь немногие из игр и дополнений этой, достойной в целом, серии ставились сразу же и «на ура». То разработчики выпустят сырой релиз с торчащими из всех дыр глюками, которые потом приходится выправлять аж несколькими патчами, то издатели подгадят. На сей раз проблемы возникли именно по последнему ведомству

НАША СПРАВКА:
Разработчик: *Ian Boys,* ***Жанр игры:*** *Flight* ***Дата выхода:*** *10 ноября 2005* ***Требования:*** *P3-1.0, 512MB RAM, 64MB 3D Card* ***Рекомендовано:*** *P4-3.0, 1GB RAM, 128MB 3D Card*

Если в прошлый раз, ставя «Курс на Окинаву», я наткнулся на несовместимость русских патчей с иноязычными, то теперь обнаружилось, что очередное дополнение не ставится под Windows 98/Me, хотя на диске белым по темному сказано прямо противоположное! Сие было сказано и на официальном сайте, но сейчас уже исправили. И это еще можно было бы понять, если бы некие функции, наличествующие только в Windows 2000/XP, требовались новой версии игры – но в том-то и дело, что очередное дополнение под названием «Холодное небо Заполярья» ни малейших обновлений движка не содержит. Оно представляет собой просто набор файлов данных для новых динамических кампаний (ну и плюс еще новые схемы раскраски самолетов). И вот для того, чтобы просто распаковать архив (ничего другого программа setup.exe не делает) – изволите поставить другую операционную систему! При этом, разумеется, сама игра будет, как и прежде, без проблем идти под 98/Me. Так что, если есть желание играть под старой операционной системой, единственный выход – перезагрузиться под XP (если оно есть на той же машине, либо переставить винчестер в другой компьютер), запустить setup, а потом снова вернуться под 98/Me.

Еще один не очень удобный момент – дополнение требует совместной установки «Асов в небе» и «Перл Харбор», т.е. вариант, когда они стоят как отдельные игры (как это было у меня), не годится. На диске об этом сказано весьма неотчетливо. Пришлось переустанавливать «Перл Харбор», причем как скопировать из отдельной версии в совместную записи моего прохождения – остается тайной. Вроде бы все файлы скопированы, имена по необходимости поправлены, но игра их не видит.

Ну и ради чего все эти напряги? Новых самолетов в дополнении нет, новых статических кампаний и отдельных миссий тоже. Есть 23 (а не 24, как сказано на диске!) динамических кампании на двух новых картах, изображающих район вокруг Мурманска и Курляндию. Соответственно, значительная часть кампаний посвящена битвам в Курляндии в конце 1944 – начале 1945 года. Надо сказать, в советской истории эта тема освещена достаточно бедно – такие собрания официозной пропаганды, как энциклопедия «Великая Отечественная Война», о Курляндии вообще не упоминают, несмотря на несколько месяцев ожесточенных боев – что совершенно неудивительно. Ибо Красная армия в ходе тех событий показала себя далеко не в лучшем свете, а солдаты германской группы армий «Север» (впоследствии «Курляндия»), в безнадежной ситуации конца войны раз за разом отражавшие атаки превосходящих сил противника, продемонстрировали истинный героизм.

В ходе первой курляндской битвы советским войскам, хотя они и не смогли достигнуть всех поставленных целей, все же удалось к 10 октября 1944 отрезать группу армий «Север» от группы армий «Центр» и полностью запереть первую в Курляндии с суши (полному окружению мешало Балтийское море, которое, впрочем, к тому времени было для Германии не самым надежным каналом снабжения). Но на этом их успехи и закончились. Дальше началось кровавое дежа вю – раз за разом, с упорством, достойным лучшего применения, Красная армия штурмовала одни и те же германские позиции на стыке 16 и 18 армий, и всякий раз была отбита. Лишь один раз, в начале четвертой курляндской битвы, место основного удара было смещено в область между Преекулном и Либау, но добиться прорыва не удалось и там. Чтобы оценить героизм державших оборону, следует помнить, что советские войска имели внушительное преимущество практически во всем – в живой силе, технике, боеприпасах, ГСМ и т.п., в то время как запертые в Курляндии части Вермахта, напротив, практически со всем этим испытывали проблемы; снабжение в Рейхе к тому времени уже было скверным – и постоянно становилось все хуже – а уж для отрезанной с суши группировки, находящейся к тому же не на главном направлении, тем более. И более того – группа армий «Север» не только не получала должных подкреплений, но и несколько раз перебрасывала часть своих сил в центральную Германию, где ситуация становилась все более тяжелой! Не следует забывать и о психологическом факторе – общее положение на фронтах, катастрофическое для Германии, не могло не действовать на солдат Вермахта угнетающе. И тем не менее – «крепость Курляндия» держалась, и,

в частности, пилоты измотанных, обескровленных, испытывающих хронические проблемы с топливом и запчастями эскадрилий JG54 демонстрировали потрясающие результаты, сбивая советские машины порою десятками в день. Напомню, что «сталинские соколы» летали к тому времени уже далеко не на допотопных И-16, а на поздних типах Як-9, Як-3, Ла-5 и Ла-7. Завалить хоть один такой на недостаточно маневренном FW 190 – уже само по себе подвиг, что, вероятно, известно любому игроку в «Ил-2». Разумеется, высокие достижения германских пилотов много раз ставились под сомнения пропагандой союзников, но в итоге даже американские историки вынуждены были признать, что система учета побед в Люфтваффе была едва ли не более строгой, чем в западных ВВС.

Наконец 18 марта 1945 началась шестая и последняя курляндская битва. Истощенные предыдущими сражениями германские войска уже не смогли отбить советский натиск. К концу марта Красная армия одержала победу, но так и не смогла добиться окончательного разгрома противника. После этого обе стороны окопались на новых позициях, и больше активные боевые действия не возобновлялись до самого конца войны; до советского командования наконец-то дошло, что нет никакого смысла и дальше гробить собственных солдат на ничего уже не решавшем участке фронта.



Итак, вот какие кампании имеются в дополнении. У Германии это 5 мурманских кампаний и 4 курляндских. Мурманские – это кампании истребителя-бомбардировщика Me-110 (фазы 1942 и 1943), бомбардировщика He-111 (операция Platinfuchs), истребителя Me 109 разных модификаций (операция Platinfuchs – 1941 – 1942 – 1943 – 1944), еще истребителя-бомбардировщика, но на Me 109 и FW 190 (те же фазы) и пикировщика Ju 87 (1941). Курляндские – Ju 87 в роли штурмовика (советский прорыв в июле 1944 – операции Doppelkopf и Caesar, август 1944 – первая битва, октябрь 1944 – вторая битва, ноябрь 1944; (2 и 4 фазы – на противотанковой модификации G-1), истребитель Me 109 (те же фазы плюс третья битва, декабрь 1944, и четвертая битва, январь 1945) и две кампании на FW 190, отличающиеся эскадрильей (истребительной или штурмовой) и модификацией самолета (те же фазы плюс пятая битва, февраль, шестая битва, март, и последние дни).

У СССР 5 мурманских кампаний и аж 7 курляндских. Мурманские: истребитель (И-16 – ЛаГГ – Ла-5, операция Platinfuchs – 1941 – 1942 – 1943 – 1944), еще одна истребительная кампания, но в основном на ленд-лизовских самолетах (И-16 – Hurricane – P-40 – P-39, те же фазы), 2 кампании штурмовика, армейского и флотского, фазы те же, различаются самолеты (И-153 – Ил-2 и И-153 – Hurricane – Ил-2 – P-47, соответственно; авианосцев у СССР не было, так что флотская авиация принципиально не отличается от армейской) и разведчик (по сути, тот же истребитель, разве что ваша главная цель – вернуться на дружественный аэродром, и вы не летаете в составе больших звеньев; 2 фазы – в 1941 летаете на Hurricane, в 1944 на P-47). Курляндские кампании воспроизводят тот же полный набор фаз, что и кампании на FW 190, и различаются самолетами и местом службы. Одна из этих кампаний бомбардировочная (на ленд-лизовском B-25), две – на штурмовиках Ил-2, еще одна штурмовая – на A-20, и три истребительных: на Як-9, Ла-5 (позже Ла-7) и P-39 (позже P-63).

Союзники СССР представлены двумя кампаниями. У Великобритании это истребитель Hurricane из 151 авиакрыла, посланного Черчиллем в Мурманск в 1941 г. в знак доброй воли (еще до того, как были улажены спорные вопросы между союзниками и в СССР пошли британские конвои; в кампании одна фаза). У Франции – истребитель Як-3 из эскадрильи «Нормандия-Неман» (Курляндия, битвы с первой по четвертую).

Разработчики дополнения (их, на самом деле, довольно много, причем из нескольких стран, хотя в копирайтах указан только Иэн Бойз – очевидно, лидер команды) основательно подошли к изучению исторической литературы, моделированию карт, линий фронта и эскадрилий, участвовавших в боях – что, несомненно, плюс. Однако общего недостатка динамических кампаний – однообразия случайно генерящихся миссий – это не убирает. Да и к тому же, без глюков тоже не обошлось – западнее Мемеля и Либау на карте прямо в море обозначены аэродромы (которых в реальности, естественно, нет). Ну и плюс путаница с названиями кириллицей и латиницей на картах, а также опечатки в переводе описаний на русский. Еще однократно был замечен глюк с зависанием игры в процессе загрузки британской кампании – никогда раньше такого не видел, но, в любом случае, движок авторы дополнения не трогали, так что, скорее это кривизна очередного патча. Который, кстати, доселе не убрал проблем с AI, из-за которых самолеты одного звена периодически сталкиваются друг с другом или впечатываются в землю. Ну и, конечно, раздражает политика издателей, делающих кривые setup'ы и сообщающих недостоверные сведения на обложке диска.

В общем и целом – ничего шедеврального, из принципиально нового – только карты, но и на них мне не удалось обнаружить никаких особо интересных объектов. Поиграть можно – «Ил-2» есть «Ил-2», но не установив себе это дополнение, вы ничего существенного не потеряете.

YuN

Январь – февраль 2006 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Жанр	Фирма
01.01.2006	Final Fight: Streetwise	Action	Capcom
01.01.2006	Hitman: Blood Money	FPS	Eidos Interactive
02.01.2006	World War II Combat: Road To Berlin	FPS	Groove Games
10.01.2006	Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubi Soft
17.01.2006	Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Deep Silver
23.01.2006	American Conquest: Divided Nation	RTS	CDV Software
26.01.2006	Elite Warriors: Vietnam	FPS	Bold Games
31.01.2006	Alan Wake	Action	Remedy Entertainment
01.02.2006	UFO: Extraterrestrials	TBS	Tri Synergy
01.02.2006	StarCraft: Ghost	Action	Blizzard
01.02.2006	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	FPS	Bethesda Soft.
01.02.2006	Payout Poker and Casino	Family	Namco
01.02.2006	Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Funcom
01.02.2006	Commandos Strike Force	Action	Eidos Interactive
01.02.2006	Godfather	Action	Electronic Arts
01.02.2006	Team Fortress II: Brotherhood of Arms	FPS	Sierra Entertainment

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса) на 2.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Средн.
1	Корсары III	1С	905	225
2	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubi Soft	717	89
3	Форсаж 2	Интенс/Медиа 2000	329	73
4	Вторая Мировая	1С	266	9
5	Crazy Frog Racer	Digital Jesters	151	23
6	Магия крови	SkyFallen Entertainment	134	5
7	L.A. Rush	Midway Entertainment	128	9
8	Gods and Heroes: Rome Rising	Perpetual Entertainment	83	5
9	Takeda 2	Magitech	70	2
10	Armed Assault	Bohemia Interactive	68	21
11	London Taxi: Rush Hour	Data Design Interactive	64	5
12	Mafioso	Frontline Studios	58	4
13	80 Days: Around the World Adventure	Tri Synergy	58	8
14	Virtual Skipper 4	Focus Home Interactive	51	2
15	Etrom: The Astral Essense	PM Studios	36	1
16	Exteel	NCsoft	22	6

ИГРЫ

смерть мехов

Разработчики проекта MechMod – «тотальной конверсии» шутера от первого лица Half-Life 2 с гигантскими роботами в главных ролях, – решили, что пора со всем этим завязывать, поскольку на свете и без того полным-полно важных и интересных занятий. Таким образом, до полноценного релиза MechMod так и не дошагал – лишь до альфа-версии.

star chamber: the harbinger saga в производстве

Matrix Games сообщила, что игра Star Chamber: The Harbinger Saga ушла на золото и уже на следующей неделе появится в онлайновом магазине Matrix Games Online Store. Коробочная версия появится на прилавках несколько позже. Star Chamber, напомним, является помесью онлайновой карточно-коллекционной игры и пошаговой стратегии, действие которой происходит в не очень отдаленном будущем. Игра оказалась финалистом Independent Games Festival Competition 2005, после чего и была замечена Matrix Games.

«форды» на улицах

Компания Empire Interactive планирует уже в феврале 2006 года выпустить очередную часть сериала Ford Racing, названную просто – Ford Street Racing. Осчастливлены будут владельцы PlayStation 2, Xbox и PC, причем графика во всех версиях наверняка будет на одинаковом уровне – как-никак, продукт принадлежит к бюджетной категории, где затачивание под разные платформы не в почете. Действие игры разворачивается на улицах Лос-Анджелеса, причем скоростная езда – не единственно возможное занятие игрока, некоторые усилия придется тратить и на возню со своей командой. Автопарк по старой доброй традиции будет состоять из кучи «Фордов» – от Mk1 Capri RS1600 1970 года до Ford GT и совершенно новой модели Shelby GT 500, которая появится в продаже лишь через два года. Всего в игре будет насчитываться 18 разных моделей.

Рейтинг игр (по оценкам читателей) на 2.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг	Голосов
1	X3: Reunion	Deep Silver	9.7	47
2	The Movies	Activision	9.4	73
3	Knights of the Temple II	Playlogic International	9.2	13
4	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	9.0	135
5	Восточный фронт: Неизвестная война	Руссобит-М	8.4	104
6	Gun	Activision	8.2	216
7	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	7.8	11
8	Matrix: Path of Neo	Atari	7.4	102
9	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	6.3	56
10	ShadowGrounds	Frozenbyte	6.3	12

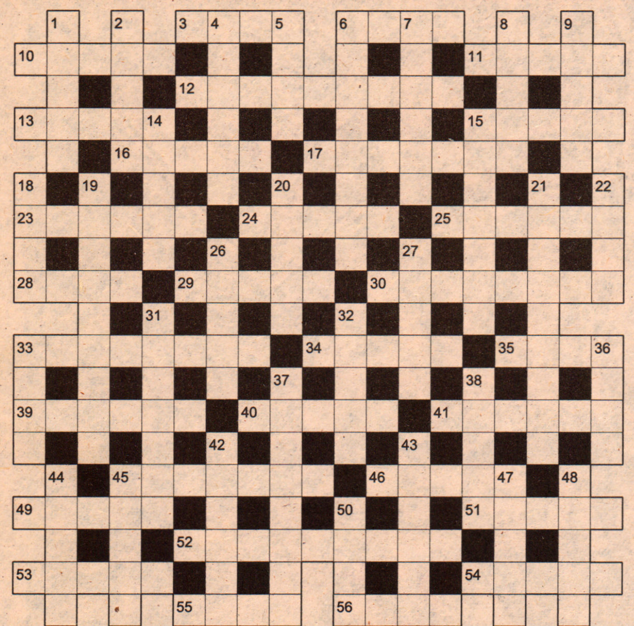
Рейтинг игр (по оценкам авторов) на 2.12.2005

	Название игры	Издатель	Рейтинг
1	The Movies	Activision	8.5
2	Gun	Activision	7.7
3	ShadowGrounds	Frozenbyte	7.5
4	Chicken Little	Buena Vista Interactive	7.0
5	Fritz 9	ChessBase	7.0
6	Форсаж 2	Интенс/Медиа 2000	6.8
7	Shrek Superslam	Activision	6.8
8	Matrix: Path of Neo	Atari	6.7
9	Периметр: Завет Императора	1С	6.5
10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	6.3

По материалам сайта WWW.7WOLF.NET


ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ХИМИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ БИОЛОГИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИКА
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА
ДРАКОША
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АСТРОНОМИЯ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ РОССИИ
Лучшая образовательная серия для детворы
14 дисков, наполненных знаниями и мини-играми
Идеальное сочетание обучения и развлечения
Яркая, красочная мультипликационная графика
Запоминание учебного материала в игровой форме
Любознательный Дракоша - учитель на все времена
Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 200 МГц; Видео SVGA;
64 Мб RAM; Клавиатура, мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 300 МГц, Видео 8 Мб; DirectX®8.1.
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗООЛОГИЯ
ДРАКОША ПО СЛЕДАМ ВЕЛИКИХ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ
ДРАКОША И НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ МИРА
ДРАКОША В МИРЕ МУЗЫКИ
ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ДРЕВНЕГО МИРА
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
WWW.MEDIA2000.RU
Media 2000
ИЗДАТЕЛЬСТВО
G.O.G. GAMES
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл N° 77-6227.

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали:

3. И швец, и жнец, и на ней игрец. 6. Парламент, неравнодушный к салу. 10. Дознание по очереди. 11. За первую салонную версию видеоигры «Понг» эта фирма получила в 1973 году прибыль в размере 3,2 миллиона долларов. 12. Человек, принципиально не прислушивающийся к голосу рассудка. 13. Сферическая кровля. 15. Промежуточная получка, позволяющая дотянуть до зарплаты. 16. Что перегораживает волейбольную площадку? . 17. Она же брючина. 23. Героиня «розовой» песни Земфиры, просившая «снять маечку». 24. Знаете ли вы, что с 2000 по 2001 года ... Хафуэй в штате Орегоне стал называться Half.com, как онлайновый магазин, который заплатил за рекламу 75 тысяч долларов и двадцать компьютеров? 25. «Девичья фамилия» мобильников BenQ. 28. Валюта, которую Пушкин однажды «посвятил народу своему». 29. Вместе с Карлсоном прыгал с крыш шалунишка наш ... 30. «Наука» для тех, кто крутит баранку. 33. Взрывоопасная автоцистерна. 34. Эта обувка из лыка плетется, но не плетенками – точно! -зовется. 35. С гербом какого города носил фуражку Остап Бендер? 39. Звание, которое пожаловала Биллу Гейтсу королева Великобритании. 40. Спортсмен-молодняк. 41. Визит иногородних гостей. 45. Тетрадь для записи сокровенных мыслей. 46. Болезнь, вызванная недостатком в организме витаминов и особенно витамина С. От нее умер великий путешественник Витус Беринг. 49. Влюбленный из Вероны. 51. «Надувное» начинание мошенника. 52. Какую траву называют и мяуном, и кошачьим корнем? 53. Профицит бухгалтерского баланса. 54. В боях у этой реки Советская Армия 14 июля 1941 года впервые применила знаменитую ракетную установку «катюша», названную так в честь героини популярной песни. 55. Подарить на праздник шубку призадумался Федот, не решился на покупку – скряга, жадина и ... (частушка). 56. С ветками, но без ствола.

По вертикали:

1. Какому морскому чудовищу обязан своей известностью Микеле Плачидо? 2. Он падает, подкошенный, в поле во время битвы за урожай. 4. Явление, от которого при перевозке испаряется не только вес, но и часть товара. 5. Советский «клон» компьютера «Apple». 6. Один из немногих компьютеров, доступ к которым была у советских граждан – потому что он выпускался в ГДР. 7. Дубль по-акушерски. 8. Трава, одногодка со скошенной до нее. 9. Битва прежде и ругань сегодня. 14. Из железа тучка, а у тучки – ручка. Эта тучка по порядку обошла за грядкой грядку. 15. Диаметрально противоположный землянин. 18. Бобби ... – канадский хоккеист, седьмой по результативности форвард НХЛ. 19. Цветок, известный как анемона. 20. Голос внутренней потребности. 21. Способность двигать предметы силой воли. 22. В музее какого норвежского города установлено полярное судно «Фрам»? 26. Он загоняет воздух в шину. 27. Сброд около короля. 31. Певица, исполняющая верхнюю партию в хоре. 32. Он венчает унитаз. 33. Сильный холодный ветер в приморских местностях, дующий зимой со склонов гор. 36. Знаете ли вы, что сингапурские студенты Венди Чуа и Габриэль Тан разработали революционную стиральную машину, для стирки в которой совершенно не нужна ... или любая другая жидкость? 37. Неприятность, которой можно было избежать, но не захотелось. 38. Русский алкогольный напиток-полуфабрикат. 42. Родитель Исаака, чуть не принесший его в жертву. 43. «Увлекательнейшая игра, в которой максимум азарта сочетается с минимумом правил» (Билл Гейтс). 44. Симпатичная, пестрая сестрица вороны, запасающая на зиму желуди. 45. Знак, который первоначально присутствовал в названии компании, созданной Биллом Гейтсом и Полом Алленом. 47. Какая богиня появилась на свет из головы Зевса? 48. Сопливая эпидемия. 50. Знаете ли вы, что компании Maxell и InPhase смогли записать на 5,25» оптический ... 1,6 Тб информации?

Ответы на кроссворд в номере 45(196):
По горизонтали: *2. Инструктор. 9. Улов. 11. Ручка. 12. Финляндия. 13. Налог. 15. Тост. 16. Дольф. 17. Монитор. 23. Африка. 24. Милка. 25. Ростра. 28. Мышь. 29. Синод. 30. Родители. 33. Арбитраж. 34. Цыган. 35. Такт. 38. Еретик. 39. Бордо. 40. Шейкер. 43. Акроним. 44. Аника. 47. Цена. 49. Азиат. 50. Кильватер. 51. Серна. 52. Вена. 53. Белоруссия.*
По вертикали: *1. Алмаз. 3. Свиньи. 4. Рало. 5. Конфорка. 6. Обилие. 7. Рупор. 8. Окот. 10. Ввод. 14. Горка. 15. Топорик. 18. Клавиатура. 19. Мадмуазель. 20. Пришибеев. 21. Вихор. 22. Отпечатки. 26. Лихач. 27. Богач. 31. Штрипка. 32. Рында. 36. Комильфо. 37. Щепка. 41. Нобиле. 42. Андерс. 43. Анонс. 45. Азов. 46. Тайна. 47. Цвет. 48. Рагу.*

Анекдоты от DISKman

– Ябубьютогоктосломалмойпробел!
– А_я_уже_привык.

В парикмахерской:
– Вы можете меня побрить?
– Да, но только «Невой».
– А я и не вою!

– Слушай, а у тебя девушка кем работает?
– Сварщиком.
– А она у тебя большая?
– Да нет, нормальная, с фигуркой.
– А зовут как?
– Алексей.

– Ты что, не такой как все?
– Почему не такой? Такой. Это Алексей не такой!

Два англичанина идут по улице, вдруг видят – лежит дохлая лошадь.
Один другому говорит:
– Давай отнесем ее ко мне домой и положим в ванную.
– Но зачем?
– А вот мы ее положим, сами сядем пить кофе, и тут войдет мой слуга, Джон. Я ему скажу: «Джон, сделай мне ванну», он уйдет, потом придет и скажет: «Но там же дохлая лошадь!», а я ему скажу: «Я знаю, Джон»... (тонкий английский юмор)...
Отнесли они эту лошадь, сидят пьют кофе, входит Джон.
– Джон, сделай мне ванну.
Джон уходит, через несколько минут возвращается.
– Ванна готова, сэр!
– Но там же дохлая лошадь!
– Я знаю, сэр...

Приходит мальчик из садика весь поцарапаный, родители ему:
– Сынок, что с тобой?
– Хоровод в садике водили, – отвечает мальчик.
– А почему ты поцарапаный?
– Так елка большая, а группа маленькая.

– А помните, Иван Иванович, как мы с вами детьми дрались?
– Да не может быть. Что мы с вами – изверги какие, детьми драться?

Вчера в Москве должен был состояться 12 Международный съезд лохов.
Лохи приехали со всего мира, а съезд отменили.

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации.
Рег. свидетельство ПИ № 77-14962 от 3 апреля 2003 года.
Учредитель: ООО«УНИПОСТ».
117261, г. Москва, ул. Вавилова, д. 68, корп. 3.

Адрес редакции: 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.
тел. 8-501-485-02-12
Гл. редактор Д. Ю. Лысков
E-mail: editor@diskman.ru
Ответственный секретарь:
Елена Кондюрина
Распространение:
Игорь Аваков, Дмитрий Хван
Email: market@diskman.ru

По вопросам размещения рекламы обращаться
pr@diskman.ru
Верстка:
М. Ляхович, Е. Бреславский
Номер подписан в печать: 02.12.2005, 14:00
Заказ № 3950
Тираж 100000

Номер отпечатан в типографии ОАО«Молодая гвардия»
ООО «ДИЛАРКОН»

